

DEVIL MAY CRY: LA SOLUZIONE COMPLETA!

SOLO
2,50
EURO

PLANET

— PLAYSTATION —

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

100% INDIPENDENTE
Anno 4 - N. 3 marzo 2002



www.gamearena.it



Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

La legge di Snake!

Speciale:
I NUOVI FINAL FANTASY

**DRAKAN:
THE ANCIENT'S GATES**

SPACE CHANNEL FIVE



Autocollante Mensile - SPED. ABB. POST. 001/002 - CEE 500-28/12/95 - PUBBL. 45% - IVA

**DAI un NUOVO LOOK al TUO CELLULARE
con SUONERIE e LOGHI ORIGINALI**



**1-CHIAMA da un Fisso o da un GSM Tim
166 140 967 Componi il CODICE della
SUONERIA o del LOGO scelto**

**2-INSERISCI il numero del Tuo CELLULARE
o quello dei TUOI AMICI e....
ARRIVERA' TUTTO in un ISTANCE con
un SMS GRATUITO**

>Suonerie...Super Classifica Top 50

	Codici
Anastacia-Not That kind of Girl	480195
Backstreet Boys-As long as you love me	910089
Daft Punk-One more time	913130
Guns Roses-Sweet Child of mine	910604
Eminem-Real Slim Shady	910443
Lenny Kravitz-Again	913045
Madonna-Angel	910868
Madonna-Erotic	910873
Madonna-Frozen	910874
Michael Jackson-Give it to me	910928
Mystikal-Shake Ya Ass	913290
Oasis-Sunday Morning call	910986
Offspring-Want U Bad	480322
Pink-You make me sick	913291
Rednex-Hold me	913161
Ricky Martin&C.Aguilera-Nobody wants to be lonely	480294
Robbie Williams-Millennium	911083
Shaggy-It wasn't me	480176
Spice Girls-Say You'll be the there	911193
Sonique-Sky	913058
Top Loader-Dancing in the Moonlight	480185
Usher-Pop Ya Collar	913254
U2-Stuck In a Moment	913282
Vanessa Amorosi-Shine	913120
Wheatus-Teenage Dirtbag	913288
West life-Uptown girl	480332
Artful Dodger-Think About Me	480300
Baha Men-Who Let The Dogs Out	913113
Chocolate Puma-I Wanna Be You	480303
Damage-Still Be Loving You	480306
Destinys Child-Independent Woman Part1	913110
Green Day-Time Of Your Life	910597
Kellis-I Hate You So Much Right Now	480175
Madonna-Don't Tell Me	913128
Mario-The Vision	480292
Mel B-Feels So Good	480280
Papa Roach-Broken Home	913215
Westlife-I Lay My Love On You	913285
Dr Dre /Eminem-Don't Approach Me	480248
Eros Ramazotti-Fuoco El Fuoco	913006
Oi Dirty Bastard-Got Your Money	480254
Robbie Williams-Rock DJ	913015
Hearsay-The Way To Your Love	480316
Jennifer Lopez-Play	480103
Nelly-Country Grammar	913126

>Suonerie...Nuove Entrate LogoDeeJay

	Codici
Christina Aguilera-I turn to You	407259
Destiny Child-Bills Bills Bills	407281
Paola E Chiara-Amici Come Prima	480221
M2M-Don't say you love me	407366
Moloko-Sing it Back	407388
Ricky Martin-Private emotion	407420
Ricky Martin-Share your Bon bon	407421
Sonique-Spell On You	480203
Kernkraft400-Zombie Nation	480206
Spiller-Goojeet	480207
Ann Lee-Two Times	480208
Luna Pop-Qualcosa Di Grande	480209
Mosca Tse Tse-Para No Verte Mas	480210
Piero Pelu'-Toro Loco	480211
Alexia-Ti Amo Ti Amo	480213
Liga-Jova-Pelu'-Il Mio Nome E' Nessuno	480214
Luna Pop-50 Special	480215
Jovanotti-Per Te	480216
Venga Boys-Boom Boom Boom	480217
Jovanotti-Un Raggio Di Sole	480219
Ligabue-Certe Notte	480224
Max Gazzè-'IL Timido Ubriaco	480226
Venga Boys-Uncle from Jamaica	407490
Westlife-If I let you go	407500
Will Smith-Will2k	407504
B B Mack-Back Here	480285
Emma Bunton-What Took You So Long	480312
Soundgarden-Black Hole Sun	911186
Sisqo-Thong Song	407444
David Gray-This Years Love	480307
Papa Roach- Last Resort	480177
Eminem-The Way I Am	913005
Alex Britti-Una Su Un Milione	480212

**SCEGLI E CHIAMA
166.140.967**

**>loghi
Messaggio**

	808351		705386
	808220		191147
	808525		100104
	808231		100423
	807733		191207
	807827		301001
	550140		100197
	807829		300938
	807832		704944
	807838		100125
	808222		100424
	807726		700555
	808477		100410
			191203
			300984
			704953
			300936
			100162
			191152

	301594		704542
	304418		200630
	201388		202133
	202829		300059
	302020		303974
	304420		700009
	180493		702156
	704583		100263
	191224		201118
	200402		200018
	201284		200590
	190004		303824
	705034		100190
	700079		704549
	180349		704513
	200913		202213





Metal Gear Solid 2!
Va bene, l'ho detto.
Non dovevo dirlo?
L'ho detto lo stesso!
Che vi aspettavate
da questo
editoriale? Che
parlassi della crisi
che ha colpito i

videogiochi negli scorsi anni? Della sfida
che il nostro Principe Nero si accinge a
ricevere dalle nuove console in arrivo? Di
qual è la console migliore?
E non l'ho detto?

M.E.T.A.L. G.E.A.R. S.O.L.I.D. 2

Non occorre dire altro. Questo gioco è la
risposta a qualsiasi domanda. Una luce
nelle tenebre. L'emozione assoluta. La crisi?
Per forza! Solid Snake non era ancora
sceso in campo! Perché la Play2 ha
finalmente decollato? Perché hanno
incominciato a uscire giochi come MGS2!
Come si concluderà la sfida che è appena
iniziata? Beh, forse questa è l'unica
domanda alla quale il nostro non può
ancora rispondere, ma un'indicazione
comunque la dà. "Abbi rispetto del
nemico!": questo ci ordina Snake. E non è
un segno di debolezza, ma un segno di
grande forza. Quando non hai bisogno di
schernire il tuo avversario, ma lo guardi
dritto negli occhi, non solo gli consegni la
dignità che è giusto attribuirgli, ma lo
legittimi come avversario e gli assicuri
l'onore delle armi. Il massimo rispetto che si
tributa al nemico sconfitto, perché questo è
tutto ciò che puoi concedergli. Una sconfitta
onorevole! Questo dice Snake. Questo è
sicuramente il suo pensiero quando tende
un agguato e il suo cuore pulsa veloce,
velocissimo, perché sa che il nemico è di
valore.

E noi, cosa dobbiamo pensare? C'è poco
da pensare al cospetto di Snake. Possiamo
solo sentire. Sentiamo le pulsazioni del suo
cuore, sentiamo i suoi muscoli tendersi, i
suoi nervi trasmettere energia. E non sono
soltanto le vibrazioni del dual shock. Si è
stabilito il contatto, si è suscitata
l'emozione. La più grande emozione da
quando è nata la PlayStation!

A Metal Gear Solid 2 è stato giusto
dedicare la copertina, ma altrettanto giusto
è segnalare Ico. Un gioco diverso, meno
irruente, ma non meno immediato.
Semplicemente un'emozione di altro tipo.
Solid Snake dispensa schiaffoni, Ico
carezze. Entra in punta di piedi, si posa
come la neve sugli alberi e in poco tempo
ricopre con il suo manto candido ogni
cosa. Non usa la forza, ma attrae
ugualmente in maniera irresistibile. È uno
struggimento che cresce senza far rumore.
E quando ce ne accorgiamo è troppo
tardi. Siamo già prigionieri del suo
fascino, e la conclusione della sua
avventura ci lascia il dolore della sua
assenza.

Di Final Fantasy è stato detto tutto quanto
si poteva. O forse no? Le due nuove
avventure (senza contare la riedizione che
stiamo per goderci sulla 'vecchia', cara
PSOne) porteranno qualcosa di nuovo.
Abbiamo voluto darvi una succosa
anticipazione di quello che a breve sarà,
certi di farvi cosa gradita. Ogni episodio
di Final Fantasy porta con sé qualcosa di
nuovo. Un rinnovamento che, però, non
dimentica nulla del suo passato glorioso.
Anche Final Fantasy è sempre un
caleidoscopio di emozioni. Quando si
inizia una nuova avventura si percorrono
in rapida successione stati d'animo molto
diversi. Delusione, perché l'avventura
precedente è persa per sempre; curiosità,
perché quella nuova sembra interessante;
entusiasmo, perché in pochi minuti si è
completamente avvinti. E anche questa
volta sarà così, ne siamo sicuri. Ma
ritorneremo presto sull'argomento.

Emozioni, emozioni, emozioni. Alla fine è
il tema di questo numero.

Sarà l'enorme voglia di divertirci.

Sarà che in queste tiepide giornate di sole,
le prime di questo lungo e freddo inverno,
si percepisce una timida promessa di
primavera.

O non sarà semplicemente che stiamo
finalmente entrando nella 'third
dimension'?

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET SPECIAL

Metal Gear Solid 2	12
Final Fantasy X, XI e VI	20

PROVA PLANET

Pro Evolution Soccer	26
Monsters & Co.	54

PRIMA IMPRESSIONE

Scooter Racing	55
Rayman Rush	56
Alfred Chicken	57

CLASSIC

Value Series	58
--------------	----

AREA SOLUZIONI

Devil May Cry	72
---------------	----

RUBRICHE

Posta & Pitonate	4
Planet News	8
I migliori giochi	28
Planet Hardware	60
Planet Cheats	62
Games Wanted	66
Le avventure di Rob	80



◀ **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
FINALMENTE! Dopo anni di attesa è arrivato il termine di paragone per tutti i giochi a venire! E noi l'abbiamo provato...

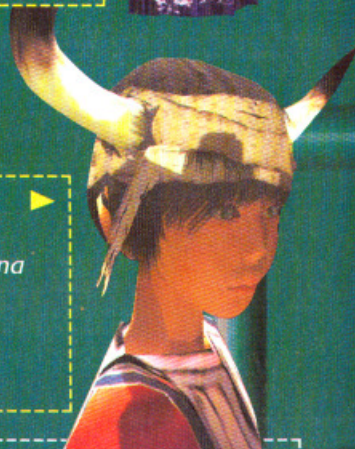
Speciale Final Fantasy ▶

Una delle saghe storiche dei videogiochi si avvicina al suo decimo (e undicesimo...) capitolo: doppio giro di boa!



ICO ▶

Un ragazzo (con le corna), una ragazza (senza!) e un'atmosfera assolutamente incredibile....



PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 REVIEW

ICO	30
Drakan: The Ancient's Gates	34
No One Lives Forever	36
Space Channel Five	38
Herdy Gerdy	40
L'ombra di Zorro	42
Salt Lake 2002	43
Centre Court: Hard Hitter	44

PLAY2 PREVIEW

Vampire Night	46
Shadow Hearts	47
Jade Cocoon 2	48
Kick Off 2002	49

RUBRICHE

The Watcher	45
HiTechZone	50
Hot Mike	52



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci



Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Paola Lagala,
Ivan Piazza, Roberto Riccardo,
Michela Rolandi

Team Editoriale: Andrea Casetti,
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco,
Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni,
Giampaolo Moraschi, Christian Pettini,
Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/573717.1 r.a. - fax 02/573717290
Sito Internet: www.prspubl.it
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

© Media Group S.p.A.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: planet@gamearena.it

- Internet: www.gamearena.it



▲ **Devil May Cry**
Spiegato passo per passo
l'action game della CAPCOM!
E poi non dite che non vi
aiutiamo!...

LEGENDA

- | | | | |
|---|---|---|---|
| S - su | ↕ | Q - quadrato | □ |
| G - giù | ↓ | C - cerchio | ○ |
| Dx - destra | → | X - tasto x | ✕ |
| Sx - sinistra | ← | R1 - tasto funzione destra sopra | |
| S1 - diagonale in alto a sinistra | ↖ | R2 - tasto funzione destra sotto | |
| S2 - diagonale in basso a sinistra | ↙ | L1 - tasto funzione sinistra sopra | |
| D1 - diagonale in alto a destra | ↗ | L2 - tasto funzione sinistra sotto | |
| D2 - diagonale in basso a destra | ↘ | N - neutro, nessun tasto premuto | |
| T - triangolo | △ | | |

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

- | | |
|--------------------|---|
| DA 0 A 40 | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga! |
| DA 41 A 60 | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| DA 61 A 70 | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| DA 71 A 80 | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| DA 81 A 90 | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| DA 91 A 100 | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



o so, lo so: manca il GT3 Corner. Ma questo mese ho voluto dare più spazio a voi, in particolare alla lettera assai provocatoria (che però contiene un innegabile fondo di verità) del nostro casual gamer. Proprio su questa accusa volevo che focalizzaste la vostra attenzione. Per una volta tanto mi faccio da parte e vorrei conoscere i vostri pareri. Siamo arrivati a un punto in cui ognuno DEVE aver maturato le proprie considerazioni, specialmente in visione della prossima uscita di Xbox, quella che da molti sarà considerata la definitiva Next Generation Console. Compensiamo con l'introduzione delle **News Redazionali**, stralci di vita vissuta che hanno il compito di portarvi con la mente, se pur in maniera piuttosto anticonformista, nel mondo della redazione di **Planet PlayStation**. Buona lettura!

Nota: la foto della ragazza qui di fianco non ha alcun legame con gli articoli di questa rubrica. Serve solo per attirare la vostra attenzione. Questo è marketing allo stato puro!



LA PAROLA AL PUBBLICO MINISTERO



o preferito lasciare senza risposta questa dichiarazione di guerra perché ognuno possa rifletterci per conto proprio. Spero di trovare adeguate risposte da pubblicare nel prossimo numero.

Sto per parlar male della Play 2. Parlo con la voce dell'amante segreto del Dreamcast, con la voce di chi non si sarebbe mai sognato di comprare un Saturn, anzi forse manco di accettarlo come premio per una spesa megagalattica alla Ipercoop. Parlo come uno che non scorda una lettera spedita a una defunta rivista di videogiochi che accusava il Dreamcast di essere una PlayStation iperpompata. Era quello che ci voleva, secondo me, dopo che ci eravamo abituati alla grafica poligonale in bassa risoluzione, alle texture disegnate da Pablo Picasso. Ma non ci eravamo saziati del gameplay di Syphon Filter, di Tomb Raider, di Gran Turismo et similia. Prima che ce ne stancassimo, arrivava un'ombra dall'oriente, nera come il colore dell'oggetto che la proiettava. Un oggetto che ci prometteva questo mondo e quell'altro, la videoconferenza dalla tazza del cesso, la riproduzione della puzza del virus-G (quello di Resident Evil), le nuove vetture di Ridge Racer scaricate da Internet, i giocatori di ISS Pro con le facce dei nostri parenti direttamente dal pranzo di Natale (a patto che, ovvio, scattassimo le foto con un consumistico ammeniccolo digitale rigorosamente SONY...). Le tastiere, gli hard disk, i

controller cerebrali. Cos'è di tutto questo? Un volante col Force Feedback. Dell'hard disk ho visto solo le foto. Non entro nel merito dei giochi A) perché sono di buon umore e B) perché mi va, per una volta, di credere che esista una certa soggettività nella valutazione di un gioco, che quello che è brutto per me magari è bello per te. Ma un gioco, la killer application, il gioco che poi sembrava una cazzata da programmare (lo dissero quando la PS2 non aveva ancora una forma!), quel Gran Turismo 3, mi dispiace, ma lo voglio tirare in ballo - considerala una parentesi, ti prego. A parte la grafica e il modello di guida, è un giochetto. L'IA degli avversari è Idiozia Artificiale, le collisioni sono ridicole, tirare a tre

piotte contro un muro e poi sterzare paga più che fare una curva tecnica. Non sto parlando di opinioni, ma di fatti. Sto parlando di cose che non posso perdonare a un gioco su una macchina che si propone come rivoluzionaria. Fine della parentesi (sono stato breve?). Voglio che la Sony faccia giochi per Dreamcast, se questa deve essere la realtà. Non volevo essere preso per il culo quando leggevo che avremmo avuto giochi di calcio nei quali dei calciatori avremmo visto le contrazioni muscolari e il sudore. La Sony come la Nintendo (vatti a vedere dei proclami di quei deficienti prima del lancio dell'N64) francamente mi agghiaccia; ma è forse che il successo abbia rovinato persino la casa che ha reso grande il videogame?

Un casual gamer



GIALLO FALERA: UNO SPIRAGLIO DI LUCE!



ilano (una città tutta da bere - e se non lo so io...). Secondo un'informativa recentemente rilasciata dalla Magistratura, parrebbe che nella trama di omertoso silenzio che avvolgeva le gialle maglie della Nazionale brasiliana si sia aperto uno squarcio. Fonti vicine all'entourage carioca indirizzano i sospetti su un giocatore in particolare, il ventisettenne Ferreira Aparecido Evanilson, al centro di una recente investigazione sulla vera

identità del misconosciuto difensore Falera, presente nella compagine verdeoro di Pro Evolution Soccer (PS2). I detective della Prosperti&Prosperti ISS sono stati messi fuori strada dal triplo nome del brasiliano, elemento che, se fosse emerso in precedenza, avrebbe portato a una più approfondita analisi tra le fila dei giocatori del Borussia Dortmund, svelando l'arcano. Fondamentale per la svolta nelle indagini è stata la testimonianza di un certo Paolo, di cui vi riportiamo uno stralcio:

"Eccovi la soluzione del Giallo Falera, ovvero il nome sconosciuto presente nella squadra del Brasile nel gioco Pro Evolution Soccer. Dovete sapere che il giocatore brasiliano Evanilson ha un doppio cognome: il nome completo è Ferreira Evanilson, di conseguenza Falera sta per Ferreira Evanilson! Tutto chiaro? Ho vinto qualcosa? Saluti a tutta la redazione di Gamearena e di Planet PlayStation". Paolo



L'agenzia Prosperti&Prosperti ISS ha contattato un detective privato vicino all'ambiente PlayStation per indagare sulla veridicità della dichiarazione del Paolo. Siamo in attesa di futuri sviluppi...

Soglionaut Communications, Inc.

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

NEWS REDAZIONALI



Bevenuti in questo nuovo spazio-fisarmonica. Cioè: se succede qualcosa di interessante in redazione, ve lo facciamo sapere, altrimenti facciamo finta di niente e chi si è visto si è visto. Il fatto è che in redazione ne succedono talmente tante - la maggior parte delle quali irripetibili, specialmente su carta stampata - che sarebbe impossibile non trovare niente da raccontare in un mese di vita redazionale!

UN CALENDARIO AL CONTRARIO

Sapevate, per esempio, che la Befana ci ha portato un calendario alla rovescia? Già, è un calendario che conta al contrario i giorni che mancano all'uscita di **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. Appena è arrivato in redazione, Sogliola l'ha guardato, se l'è rigirato per bene e poi ha sentenziato: "Questo calendario è rotto!" e giù impropri a chi ce l'ha inviato. L'abbiamo dovuto tenere perché stava già partendo a treno per prendere chi gli aveva giuocato quel tiro mancino. Hai voglia a spiegarli che era un countdown...

IL DRAGO REDAZIONALE

Non ci crederete, ma anche noi abbiamo una nostra mascotte! Non è la mia miniatura di Darth Vader, appollaiata

dietro la mia scrivania che fa le porcate con l'action figure di Lara Croft. Non è neanche il piccolo zak, il Mobile Suite del Maggiore Scia Aznabul, acerrimo nemico di Peter Rei e del suo Gundam. Certo, siamo molto

affezionati al plotone d'esecuzione di lattine di Red Bull che Sogliola si scola ogni mattina: sta cercando di costruirsi un piccolo ecosistema a sua misura, ma ci vorranno ancora MOLTE lattine...

Ma in assoluto l'oggetto a cui siamo più affezionati è il **Drago di Redazione!** Antico manufatto cinese di rara pregevolezza, risale all'epoca Minch', almeno stando a quello che ci hanno detto quelli che ce l'hanno regalato. Esatto, regalato: l'abbiamo avuto grazie a delle pratiche tessere a punti ritrovate presso un cenacolo di antichi saggi orientali: il ristorante cinese dietro la redazione. Ci sono volute quattro-dico-

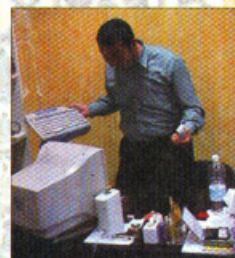


quattro tessere, ognuna composta da venti bollini. Ora: se ogni bollino ci è stato consegnato dopo lire ventimila di spesa, è facile calcolare che il valore effettivo del drago è di duemilioniottocentomila; e se vale tanto dev'essere per forza un articolo antico, non credete?

Piccola annotazione: il valore del drago è nulla paragonato alla spesa che abbiamo dovuto affrontare per saldare la parcella del gastroenterologo che ha curato Sogliola dopo duemilioniottocentomila di spesa al ristorante cinese. Ovviamente non tutti in una volta.

COME INCHIODARE UN GAMEBOY COLOR

In pochi sono pratici di quest'arte antica quanto il mondo. Forse due maestri zen d'oriente ci riescono ancora con facilità, ma neanche il più scaltro dei bambini riuscirebbe a far piantare un **GameBoy Color**, termine tecnico che indica lo stato di quiescenza nel quale entra la console palmare Nintendo e che richiede lo spegnimento immediato dell'apparecchio. Come quando vi si pianta il computer... Beh, crediateci o no, anche noi in redazione abbiamo uno di questi maestri: una creatura mitologica, frutto dell'incrocio tra un centauro e un discepolo di Bacco, studioso dell'antichissima arte della Fonduta al Cioccolato. In poco meno di un secondo Sogliola è riuscito a inserire una cartuccia nel suo GameBoy (perché lui ne ha GIÀ uno, che si sappia!) e a provocare l'immediato arresto per collasso del sistema operativo, ammesso che il GameBoy ne abbia uno. Ebbene, a lui vanno i nostri applausi e la nostra più immutata stima!



ESSEMMESSE

Eanche questo mese mi avete piegato dalle risate! Ma come fate?? Facciamo una cosa: per qualche mese io vengo al posto vostro a fare lo studente e VOI, a turno, venite a fare i Pitoni. Che ve ne pare?

Oggetto: SANGUINACCIO
Testo: PITÒ TI OVVIATO IN TV MI FAI SANGUE UNA CIFRA RISPONDI MI.
Il sanguinaccio si fa col sangue del porco: una volta sgozzata la bestia, si versa il sangue raccolto in un calderone d'acqua bollente che provvederà a rassodare istantaneamente il liquido. Una volta solido e freddo, si taglia il monoblocco a dadini e lo si fa soffriggere con la cipolla e il peperoncino. Una prelibatezza!

Oggetto: VOLERE È POTERE, VOLARE È POTARE
Testo: POTETE MANDARMI LA SOLUZIONE DI ONIMUSHA?
D'accordo, tu fammi pervenire in francobolli il valore corrispondente (in euro) dei circa 200 SMS necessari per fartela avere.

Oggetto: LA BUONA CUCINA CASALINGA
Testo: UELLÀ. COMPARE DI NEGRONI. UNA DOMANDA. MA CI DEVO METTERE L'ANGOSTURA QUANDO ME LO FACCIO IN CASA?
Ma sei scemo?! L'angostura nel Negroni?? Magari tu sei uno di quelli che mette la panna nella carbonara! Comunque, le uniche varianti permesse sono quella con lo spumante al posto del gin (Negroni Sbagliato) e quella con il Carpano (variante Pino). Oppure l'Americano, col seltz al posto del gin. Ma quella è

proprio da signorine...

Oggetto: QUI I GIOCHI DI PAROLE LI FACCIÒ IO!
Testo: PIÙ SPAZIO ALLE PITONATE, PIÙ PITONI ALLE SPAZiate NO COMMENT

Oggetto: SOS
Testo: SONO MARTA. IL MIO BOY GIOCA I SACCO COLLA PLAY. IO NN C CAPISCO 1A MAZZA. AIUTO SONO PITONE. SONO I BOY DELLA PLAY CHE GIOCA I SACCO CON LA MAZZA. DA HOCKEY. TI AIUTO IO.

Oggetto: ??
Testo: HEI, COME FACCIÒ A GT3 Eeehhh, mica facile sà?...
Oggetto: PERCHÉ?



Testo: ... NON LEGGO PIÙ LE TUE RICETTE?
Perché non le scrivo più. Ho perché hai perso la vista sul Babe O Rama.

Oggetto: LEI HA SBAGLIATO NUMERO!
Testo: DORMI BENE CUCCIOLA, T'AMO UN CIFRO. TUO MICIO.
Mi vengono le carie solo a leggere...

Oggetto: INTERROGATIVI ANCESTRALI
Testo: DA GRANDE VOGLIO ESSERE CME PITONE. COSA DEVO FARE?
Non arrivare ad essere grande.

Oggetto: COSA SUCCEDÈ?
Testo: NON CI SONO PIÙ LE FOTO DELLE GNOCCHIE!
AIUTO!

LE LETTERINE - MA NON SPERATE DI TROVARCI LE FOTO DELLE DONNINE!

AAA VENDONS!

Caro Pitone,
vorrei che mi consigliassi come posso vendere i miei titoli PS2 originali PAL immacolati, anche recentissimi, con sconti di almeno € 50.000. Ti parlo di Devil May Cry, Pro Evolution Soccer, Silent Hill 2 Special Edition, GTA 3. Sembra che la gente sia più contenta di spendere fino a 129.900 lire piuttosto che prendere un usato sicuro! Valli a capire!... Per favore dammi una mano, o meglio, una dritta!
Ti ringrazio
Davide di Pavia (31 anni)

Cerchiamo di essere cortesi, per una volta. Allora: se vai da Joystick Fun in Via Lorenteggio a Milano (vicino a piazza Frattini) e gli porti i tuoi giochi dichiarando il prezzo a cui vuoi venderli, loro ti tengono lì in conto vendita e, nel momento in cui uno glie li compra, si tengono una commissione e ti danno i tuoi soldi.

Adesso però ci devi dire PERCHÉ!

Le ipotesi sono:

- 1) che ti abbia dato di volta il cervello
- 2) che tu abbia venduto/voglia vendere la PS2, il che ci porta al punto 1
- 3) hai rapinato un negozio di videogiochi

lo ho pubblicato la lettera, così magari qualcuno ci fa un pensiero. Quello che dici sull'usato sicuro è comunque vero: generalmente la gente è portata a pensare che dove ci sia convenienza, ci sia sotto un pacco. Però, se quello che dici è vero, cioè che sono immacolati (ma significa incellophanati?), allora qualche lettore potrebbe essere interessato... **MA NON MI TRASFORMATE LE PITONATE NEL MERCATINO DELL'USATO, EH?**



IL GIOCO MISTERIOSO

Il 22 gennaio scorso ho inviato una mail per chiedervi aiuto dopo aver letto all'interno del vostro giornale (che leggo da anni...) che era possibile farlo scrivendo al vostro indirizzo. Ora, siccome ho cercato anche in vari forum la soluzione del quesito postovi, mi trovo costretto a scocciarvi di nuovo e a chiedervi una risposta (affermativa o negativa, ma comunque una risposta) al mio interrogativo: che #*%\$ bisogna fare al livello 9 dove al volante di chissà cosa deve abbattere casse legate a palloni (e quello si fa), ma soprattutto affondare navi senza avere armi a disposizione (facendo i kamikaze si muore e si ricomincia il quadro). In virtù di tutti i soldi che vi ho dato da anni a questa parte, vi supplico di darmi una risposta chiarificatrice (o non) al più presto, anche perché mia moglie sta per togliermi il saluto. Ossequi massimi!
dandalex@libero.it

Sembra che la prima cosa da fare sia scusarsi. Scusarsi per non aver ricevuto la tua prima mail. Ok, scusaci. Adesso però ci dici di che diavolo stai parlando? D'accordo, hai già mandato una mail, ma anche se scrivevi il titolo del gioco nella seconda non succedeva niente di male! Adesso noi ci troviamo in una situazione tipo: che razza di gioco è quello in cui al nono livello si è al volante di chissà cosa e bisogna abbattere le casse legate ai palloni? Cos'è, un incrocio tra GT3 e un simulatore di magazziniere? E le navi, poi?? Nella nostra infinita conoscenza abbiamo riscontrato che potrebbe essere (e sottolineiamo potrebbe) Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. In



questo caso la soluzione è quella di abbattere le navi, ma per farlo devi dare il tempo al sistema di aggancio dei missili di inquadrare il bersaglio e poi lanciare. E molto più semplice di quello che pensi, solo che il difficile è riuscire a distinguere il segnale di aggancio in mezzo a tutto quel casino di dogfighting! Una volta capito, però, tutto è molto più facile. Nel caso invece il gioco non fosse quello... beh, facciamo finta di niente, tu mandi un'altra mail e ci si sente il mese prossimo! E comunque di pure a tua moglie che se ha bisogno di qualche soluzione può anche venire qui di persona che ci pensiamo noi! Esequie minime!

VAMPIRISMO

Ciao, mi chiamo Gianni.
Ti ho scritto perché spero mi possiate dire dove posso trovare il seguente gioco: Countdown Vampires, casa produttrice BANDAL. Lo avete recensito tempo fa nel vostro giornale. Purtroppo io non saprei a chi chiedere essendo un gioco uscito solo in versione NTSC e non riesco a trovare negozi importatori di giochi PlayStation. Potete farmi avere qualche indirizzo? Grazie in anticipo
Saluti
GIANNI



AH, il vecchio Countdown Vampires... Uno dei giochi preferiti di Alfredo

'Nosferatu' Delmonaco; sai, lui va matto per tutta 'sta roba vampirica, ma lo chiamiamo Nosferatu perché effettivamente assomiglia al Nosferatu originale, quello nel film del '39 di Murnau! Purtroppo non so dirti dove trovarlo, perché è un titolo così poco diffuso che l'unica possibilità è quella di trovare il negozio a cui è rimasto in giacenza di magazzino. Comunque, il fatto di aver pubblicato la lettera dovrebbe servire a qualcuno che magari vuole disfarsi... ehm... che magari vuole venderlo. Spero che almeno questo ti possa aiutare, visto che non posso fare altro!

FFX (NON È UN GIOCO DI SNOWBOARD COL DIFETTO DI PRONUNCIA)

Ciao Pitone come va?

Vorrei che tu mi facessi un

favore, me lo fai? Ti prego...

Vorrei sapere con urgenza

la data di uscita di Final

Fantasy X e parlarmi un po'

di come è strutturato e di

tutte quelle cose là perché

questo sarà il gioco dei

giochi, però sempre dopo

Metal Gear Solid 2. E come si

dice allo stadio "IL PITONE È

UNO DI NOI!"

A presto e spero che tu mi

risponda.



Ma allo stadio non si diceva "ALEE-OO"? Vabbè, spero solo di essere simpatico al capo della Curva... Final Fantasy X uscirà a giugno, se verranno rispettate le date promesse. Intanto in questo numero dovresti trovare un'esauriente preview, ma non perdere di vista Game Arena (www.gamearena.it), perché in occasione dell'uscita di Final Fantasy VI (che uscirà col demo di Final Fantasy X) abbiamo un programma uno Special che neanche la Kellogg's li fa così!

SARANNO FAMOSI? UN AMICO DI BARABBA TENTA IL COLPO GOBBO! di Christian 'Barabba' Boscolo



difficile dire cosa faremo da grandi. Io da piccolo volevo fare il benzinaio oppure quello che strappa i biglietti al cinema (non ho mai avuto molta voglia di faticare...), e questo solo per iniziare. La seconda fase della mia



vita, coincisa con l'inizio dello sviluppo ormonale, ha invece invocato a gran voce delle carriere più remunerative sia dal punto di vista economico che per quanto riguarda fama e notorietà. Ho così agognato, nell'ordine, di fare l'astronauta, il calciatore, il cantante e il fotomodello del Mulino Bianco, salvo poi accontentarmi di intraprendere la ahimè poco remunerativa, ma ricca di soddisfazioni (e così mi sono parato il posteriore!), carriera di redattore. Evidentemente, però, le aspirazioni cambiano moltissimo a seconda delle persone e non è possibile generalizzare i desideri della gente. Basta guardare queste foto per rendersi conto di come possano essere strani i sogni nel cassetto degli individui; e in special modo capire il mio stupore visto che la persona di cui state vedendo le foto è un mio carissimo amico, noto in gran parte delle agenzie ippiche d'Italia con il nome di Spino. Ebbene, uno dei suoi più grandi desideri era quello di interpretare un Ferengi, una delle numerose razze presenti nella



famosissima saga di Star Trek. Naturalmente lo abbiamo accontentato, e adesso stiamo cercando degli sponsor per farlo andare a Los Angeles per incontrare uno dei produttori ufficiali della serie televisiva. Il biglietto aereo, come potrete immaginare, è abbastanza costoso; per non parlare dell'incredibile appetito del nostro amico, particolare quest'ultimo che inciderà



notevolmente sui costi di questa trasferta. Comunque non preoccupatevi, non vi stiamo chiedendo dei soldi, ma semplicemente un parere, una vostra indicazione passionata sulle possibilità di successo del nostro Spino, così da convincerci definitivamente sulla necessità di organizzare questa trasferta. E chissà, forse, un giorno, quando Spino diventerà famoso quanto il capitano Kirk, magari si ricorderà anche dei lettori di Planet che lo hanno spinto a fare il grande passo. Non ci rimane che chiudere invitandovi a dare un'occhiata

alle foto e in particolare alla incredibile somiglianza con una foto presa direttamente dalla serie televisiva originale. Riuscirà nell'impresa? Aspettiamo le vostre opinioni!

C&C RENEGADE

**ESPLODE SUL PC
e su**

K PC GAMES

E INOLTRE:

**Speciale
MMORPG**

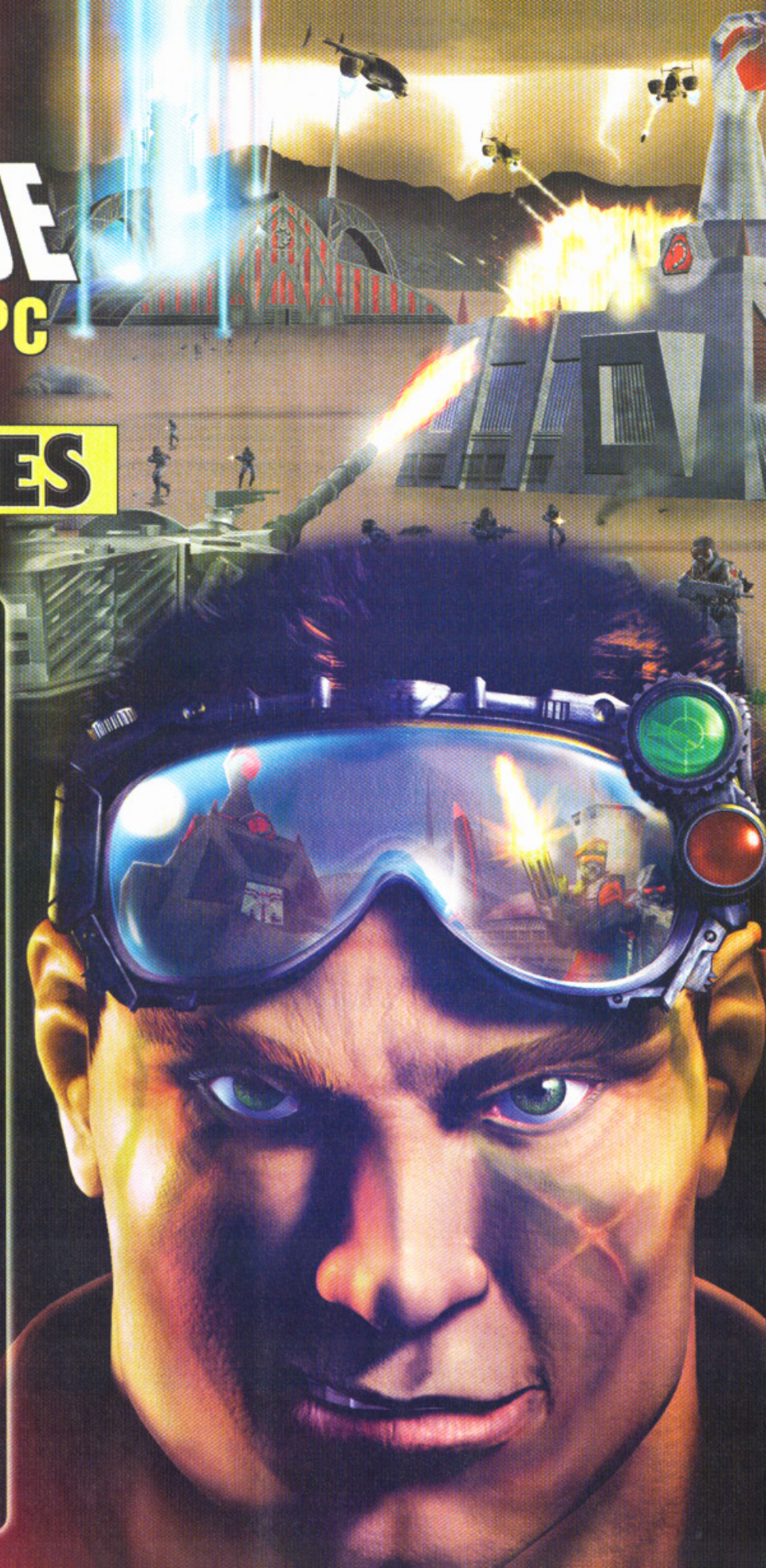
INCOMING FORCES

**HITMAN 2:
SILENT ASSASSINS**

SALT LAKE 2002

PC BASKET 2002

**EUROPA
UNIVERSALIS 2**





A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

DANCING STAGE DISNEYMIX

Formato: PSOne

Casa: Konami

Genere: Dancing game

Data di uscita: tra pochino...

Konami is Konami, it's sure. Ha creato **Dance Dance Revolution**, uno dei giochi più divertenti e coinvolgenti degli ultimi anni, quelli danzanti, dotati di un controller-tappeto con il quale controllare il gioco... bellando! La semplice dinamica diventa così assolutamente fantastica, perché l'inserimento dell'elemento ritmico avviene in modo favoloso e coerente. Convertito e adattato al mercato europeo, è diventato **Dancing Stage Euromix**, un capolavoro. "Pettini non rompere le scatole con i tuoi giochi del cavolo". "Aah! Io me ce duerto, a me me piaciono". Sì, un capolavoro. Ritorna con fausilo di protagonisti d'eccezione. I Boyzone? I U2? Linkin Park?? No, i personaggi **Disney**... **Pippo**, **Paperino**, **Pluto**... Non il massimo del musicale, no. Ma canzoni nuove da ballare. La dinamica è ripresa e piegata alla presenza della banda dei personaggi nati dalla fantastica mente geniale di Walt Disney, per uno svolgimento che unisce il **gameplay** fantastico a una **ambientazione** che lo umilia un pochetto... In sede di recensione vedremo se l'avventurosa fusione paghi a livello ludico.



Per PSone questo mese vi presentiamo solo giochi su licenza: sembra che gli sviluppatori abbiano capito che il nome famoso 'tira' a livello commerciale, permette di non inventare personaggi e ambientazioni, magari offrendo un gioco che a livello tecnico si concede qualcosina... tanto vende perché è 'griffato'...

La PS2, invece, sfodera una serie assai variegata di titoli, e ci fa capire che il futuro è lì che va...

ALLA RICERCA DELLA VALLE INCANTATA

Formato: PSOne

Casa: TDK

Genere: Racing easy

Data di uscita: imminente

I racing games belli colorati, immediati e fumettosi sono ormai una offerta costante nel panorama PSOne. A partire da **Chocobo Racing** e **Speed Freaks**, passando per **Crash Team Racing** (il migliore, inamovibile) e finendo al bellissimo **Toy Story Racer**, questo tipo di driving game disimpegnato è stato molto considerato dagli sviluppatori e dagli editori. Spesso, per giochi siffatti, l'acquisto di una licenza ha dato una marcia in più (il caso di **Looney Tunes** è esemplare), per una ragione semplice: un racing cartoon viene più accettato se come racers ha i protagonisti di un vero **cartoon**. E così è stato. La **TDK** si è buttata con convinzione nel mondo dei videogiochi sfruttando la licenza de **Alla ricerca della valle incantata** per un racing. È assai suggestivo, perché le **locazioni** del cartoon sono molto belle e gli sviluppatori le hanno riprese con particolare attenzione e cura. La **grafica** appare già molto convincente, colorata e solida, perfettamente adeguata. Ma il



sistema di controllo pare fin troppo easy: nel gioco il **passo** è obbligato (come Pepsiman) e si **salta** e si decide il passo, e basta. Ciò dice che il gioco è indirizzato ai più piccoli, per via di questa meccanica easy. Ne ripareremo in sede di recensione.



TUROK SU PLAYSTATION!

Formato: PS2

Casa: Acclaim

Genere: Sparatutto

Data di uscita: quest'estate

Si chiamerà **Turok Evolution**, e segnerà l'esordio su PS2 delle avventure di **Turok**, nato su N64 da un fumetto (o è il fumetto che è nato dal videogame? Boh, non saprei). Ciò che sarà, lo dice il nome: **Evolution**. E non potrebbe essere tanto diversamente: si passa dall'N64 alla PS2...

L'indiano indigeno nativo dell'America Centrale (?) si trova a dover fronteggiare i **dinosauri**, e, novello Ryu, farà della lotta una ragione di vita. Le **ambientazioni** sono sempre le stesse della serie, coerenti con la particolarità del nemico da affrontare. Per chi non lo conoscesse, **Turok** si muove attraverso lande desolate, foreste, canyon. È l'unico essere civile all'interno di locazioni infami, e piene di **dinosauri**. Il gameplay conoscerà un'evoluzione, adeguata alla macchina più potente su cui gira. L'Intelligenza Artificiale è

aumentata e ora il combattimento NON sarà l'unica via. Turok potrà anche **scappare**, **nascondersi**, sfruttando momenti stealth dall'indubbio spessore. Il coinvolgimento è aumentato dalla furberia e dal comportamento dei dinosauri che ci vogliono fare la pelle, per una sensazione di pericolo sempre costante. A livello audiovisivo il gioco trarrà grande vantaggio dall'arrivo su una console esponenzialmente più performante di quella sulla quale ha girato fino a ora, presentando **contorni** ben più netti e modelli poligonali assolutamente ineccepibili. Affrontare un **T-Rex** sarà favoloso!



GRAN TURISMO 4!!!



Formato: PS2

Casa: Sony/Polyphony

Genere: ??? Che domande...

Data di uscita: Abbastanza in là, ahinoi

Dopo le info sulle 'espansioni' per **Gran Turismo**, pubblicate qualche numero fa in esclusiva, proseguiamo svelandovi i primi succosi dettagli riguardanti la quarta puntata del capolavoro sviluppato da Yamauchi & gli altri del team **Polyphony**. Il quarto **GT** sarà giocabile on-line, permettendo a un utente umano, connesso in rete, di affrontare altri concorrenti umani. Inoltre, pare che le case automobilistiche abbiano dato il loro benestare alla implementazione dei **danni** alle vetture, permettendo un realismo che non ha precedenti. In questo modo, permettendo di affrontare utenti (presumibilmente) intelligenti, e inserendo realisticamente i danni, questa quarta puntata correggerà i difetti di IA e di scarso realismo degli impatti, difetti presenti in **GT3**. E si proporrà come gioco praticamente perfetto. Sinceramente, non vedo l'ora.



SHADOWMAN 2

Formato: PS2

Casa: Acclaim

Genere: Arcade adventure

Data di uscita: N.R.



Shadowman: The Second Coming è l'esatto titolo di questo game. Sulle macchine non-Sony (Dreamcast, PC, N64) è stato un buon titolo, ma sulla PlayStation ha fatto un buco nell'acqua per colpa di un **sistema di controllo**

assai traballante e di una **grafica** che non riusciva a restituire all'utente un feeling maligno e fastidioso. Sulla nuova macchina

che stanno per tornare dall'aldilà a distruggere la nostra civiltà. E ho pure fatto una rima. **Nick Bagley**,

facente parte del team degli sviluppatori, afferma che la sua squadra ha fatto un ottimo lavoro per portare l'esperienza di gioco 'più in là', e di essere riuscito a portare le cupe atmosfere all'interno di un gioco davvero valido. Se non sarà vero, rie parleremo con il 'suo' Mick, e ci penserà lui a punirlo come deve...



Sony il gioco si dovrebbe avvantaggiare della **maggior potenza** e di

capacità indubbiamente superiori per riuscire ad avere successo. Siamo ancora una volta il livido esorcista **Mick LeRoy**, incaricato da un investigatore privato 'in diavolo' (**Thomas Quacon**) di fermare le armate delle tenebre



SCOOBY DOO

Formato: PSOne

Casa: THQ

Genere: Platform

Data di uscita: primavera

Il celebre alano **Scooby Doo** è il protagonista di questo platform. Che sembra davvero bellino, nonostante a svilupparlo sia **THQ**, softhouse notoriamente poco affidabile. Il gioco offre una

grafica e una dinamica interamente **tridimensionali**, e parte da una storia assai originale. Un **virus** si è impossessato del gioco a voi dedicato, voi vi ci trovate dentro e non vi resta altro che liberare ogni **singolo livello** per eliminare i virus e poterne uscire... una trama surreale, degna delle

avventure di **Scooby Doo** che conosciamo. La dinamica non sembra particolarmente complessa (ma il design dei livelli è abbastanza complesso), e quindi il gioco dovrebbe essere dedicato agli utenti più piccolini, ciò che sembra il trend obbligato di tutti i videogames di questo ultimo periodo di vita della PSOne.



I DOLCI MOSTRI DI MOTTA!

Mese importante per gli appassionati di cinema e videogames, con **E.T.** che sta per tornare sugli schermi cinematografici in una nuovissima riedizione del classico, restaurata e arricchita dai soliti "tagli" operati all'epoca dell'uscita. Nel contempo arriva sugli schermi **Monsters Inc.**, il nuovo capolavoro di animazione e grafica computer della **Pixar** con protagonisti i buffi quanto maldestri mostri della **Monsters Incorporated**, **Mike e Sulley**. Proprio in questo momento **Motta** ha quindi trovato due testimonial d'eccezione per la sua nuova linea di prodotti pasquali tematici, le dolcissime **uova al cioccolato** della **Perugina** che contengono un gran numero di sorprese sempre originali e divertenti (dai più classici portachiavi ai miniflippers, dai



marsupi agli skate-bopper), tutte ovviamente personalizzate con l'immagine di **E.T.** e di **Mike e Sulley**. Ma non è finita qui, perché **Motta** ha pensato proprio a tutti! Accanto a queste nuove "star" troviamo anche la serie completa delle vecchie glorie della **Banda Disney**, protagonisti di una nuova linea di **uova al cioccolato al latte** indirizzate esplicitamente ai più piccoli, uova sane e golose contenenti sorprese veramente speciali tutte targate Paperopoli. Per concludere, ecco il primo uovo di Pasqua dedicato esclusivamente ai teen-ager, per una coloratissima operazione che vede partecipare anche **MTV** con il suo programma del mattino **Wake-up!** Si tratta di un uovo di finissimo cioccolato al latte che riserva sorprese esclusive, come **cornici** per il monitor del PC, poltroncine dove fare "accomodare" il proprio **cellulare** e divertentissimi **mouse pad**. Allora, cosa aspettate? Buon appetito!



OTTIME NOTIZIE DA UBISOFT

Formato: PS2
Casa: Ubisoft
Genere: accordi & licenze

La **Ubisoft** pare proprio intenzionata a consolidare, e anche ampliare, la sua quota di mercato. Ha raggiunto importanti accordi commerciali, infatti. In primis, dalla **Federazione Internazionale di Tennis** ha comperato la licenza per lo sfruttamento del marchio "**Coppa Davis**" che, stando a quanto affermato dai massimi dirigenti Ubisoft, servirà per aumentare il valore di un videogioco di freccette ("credevate mica che fosse un videogioco di tennis, vero?!!??") che uscirà quest'anno. Certo, da vero esperto di fatti tennistici vi assicuro: quello che forse molti di voi sospettano: che della **Coppa Davis** non frega niente a nessuno, né ai tennisti né al pubblico, e gli rimane solo il fascino della centenaria tradizione. Ma se il gioco sarà bello, ce ne fregherà poco...

Il secondo accordo di Ubisoft è quello stretto con il gruppo degli sviluppatori noto come **Kalisto Entertainment**, sono quelli che hanno fatto il graaandissimo **Nightmare Creatures** (puntate uno e due), e si sono accordati con Ubisoft, che produrrà e



distribuirà la terza puntata del loro avvincente **arcade** (io l'ho adorato proprio, grazie alle splendide atmosfere). Del gioco sono state diffuse le prime immagini, che sembrano confermare lo **stile cupo** che ha fatto grandi i precedenti episodi. Niente sappiamo della **trama**, e non siamo poco incuriositi da un indizio che il nome completo lascia intuire: **Angel of Darkness**. Uscirà entro la fine dell'anno, e probabilmente sarà un capolavoro. Almeno secondo me.

VIRTUA FIGHTER 4!!!

Formato: PS2
Casa: Sega
Genere: Beat'em up
Data di uscita: Già uscito (ma in Giappone...)
Koboom! Mentre leggete queste righe sarà ufficialmente nei negozi nipponici il **quarto episodio** del primo picchiaduro poligonale; e, sempre mentre voi state leggendo, assai probabilmente io ci sto giocando... hehehe... la potenza dei recensori di videogiochi... L'importanza di questo **VF4** è epocale, per molte ragioni. Perché è l'esordio della serie su una console non-Sega (a questo gradito accadimento "saremo costretti" ad abituarci...) e perché il capitolo numero 3 è uscito oltre **cinque anni fa**. **VF4**, in sala, gira su macchine

ben più potenti della PS2, e pare che qualche differenza ci sia: la **risoluzione** è drasticamente più bassa, le texture appaiono più semplici. Ma il meccanismo di gioco è superlativo. Improntato al massimo livello di **realismo**, il motore di combattimento di **VF4** prevede l'accoglimento di diversi **stili di lotta**, fasi di scontro molto tecniche e strategiche pur nel rispetto di una **velocità** di gioco assai elevata. I tre tasti di **parata**, **calcio** e **pugno** sono sfruttati a



fondo per una varietà di mosse dall'elevatissima profondità. Ci metterete un sacco a scoprire tutti i livelli e le sfumature del gameplay, uno dei più tecnici e profondi di sempre. Non vi prometto una recensione sul prossimo numero di Planet, perché forse non avrò voglia: non vorrò distrarmi, tra una partita e l'altra...

WOLFENSTEIN EGHEIN

Formato: PS2
Casa: Activision
Genere: shooter in prima persona
Data di uscita: N.R.

Un po' di rispetto. **Wolfenstein** è stato il primo gioco a presentare una grafica poligonale in modo convincente, e il primo a sfruttare la **visuale in prima persona** per uno spassapara. Soprattutto, dalla esperienza fatta, i medesimi sviluppatori avrebbero poi fatto il celeberrimo **Doom**, padre di tutti i giochi moderni. **Wolfenstein** ora ritorna, con una grafica assai più convincente: la prima versione aveva solo i muri texturati, non c'era dislivello

alcuno e girava a una risoluzione molto bassa. A lavorare sulla PS2-release c'è il gruppo di sviluppatori noto come **Raster**

Production, che sta lavorando utilizzando il motore grafico di **Quake III Arena** (mi pare giusto: dal padre al figlio, dal nipote di nuovo al padre...). Siete un agente speciale in missione all'interno di alcune installazioni tedesche dell'Europa assediata dallo strapotere nazista. Vi spostate nella Germania di



Hitler: le missioni saranno influenzate dall'Intelligenza Artificiale dei soldati nemici, che vi "costringeranno" ad affrontare anche

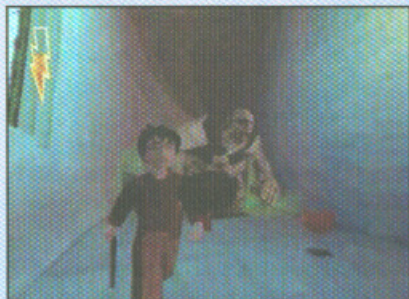
fasi stealth. Nei **castelli** e nei **laboratori nazisti** vi troverete ad affrontare anche le orrende creature nate dagli esperimenti genetici effettuati dai pazzi scienziati al servizio del führer. Non sembra affatto male, soprattutto grazie alla avvincente ambientazione. More infos as soon as possible.

LE CLASSIFICHE DEI GIOCHI PSX DI



ITALIA

1. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE



2. FINAL FANTASY IX
3. NBA LIVE 2002
4. Final Fantasy VIII
5. Syphon Filter 3
6. Football Manager 2002
7. Moto Racer World Tour
8. Chi Vuol Essere Miliardario
9. Crash Bandicoot 3: Warped!
10. FIFA 2002

Resiste in vetta il maghetto più simpatico del cinema e dei videogiochi! Ci fa piacere segnalare che Syphon Filter, un veterano della PSX, è ancora presente in classifica; Chi Vuol Essere Miliardario è però la vera sorpresa: sembra che vi piaccia proprio, eh?!



U.S.A.

Come ben sapete, in America le cose vanno diversamente rispetto a qui. Ma dai titoli in classifica, a parte Final Fantasy e Syphon Filter, si capisce che siamo alla canna del gas. Magari ci sarebbe la volontà di comperare ancora giochi PSX, ma sembra proprio che non ce ne siano più: cosa ne sarà della vecchia Dea Grigia alla fine di quest'anno?

1. TEAR RING SAGA



2. ONE PIECE: LETS' DASH OUT PIRATES
3. SIMPLE 1500 SERIES VOL. 39 THE MAHJONG 2
4. Final Fantasy IX
5. Super Robot Taisen Alpha Gaiden
6. Syphon Filter 3
7. Dragon Quest IV
8. Harry Potter e la Pietra Filosofale
9. Hoshigami: Ruining Blue Earth
10. Megaman X6



U.K.

1. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE



2. FIFA 2002
3. MONSTER, INC.
4. The Simpson Wrestling
5. Chi Vuol Essere Miliardario
6. Tony Hawk's Pro Skater 3
7. The Italian Job
8. LMA Manager 2002
9. Spider-Man 2 Enter: Electro
10. David Beckham Soccer

Inarrestabile, Harry Potter continua la sua scalata al potere. Certo, è divertente vedere come il maghetto buonista domini sulla PSOne, mentre su PS2 imperi soverchiante un gioco dai sentimenti opposti come GTA3. Ci stupisce il mediocre Simpson Wrestling al quarto posto, ma nella situazione in cui siamo non ci stupiremmo di vedere neanche Attack of the Saucermen...

LE CLASSIFICHE DEI GIOCHI PS2 DI



ITALIA

1. GRAND THEFT AUTO 3



2. FORMULA 1 2001
3. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
4. Pro Evolution Soccer
5. Silent Hill 2
6. Gran Turismo 3 A-Spec
7. Max Payne
8. 007: Agent Under Fire
9. Silent Hill 2
10. FIFA 2002

GTA 3 domina e si conferma come il best seller, insieme a GT3, dei giochi PS2. Ovviamente finché non arriverà Metal Gear Solid 2, poi allora vedremo! Risale Baldur's Gate, mentre stabile rimane in quarta posizione l'onnipresente Pro Evolution Soccer. Precipita invece Devil May Cry: cosa succede?!?!



U.S.A.

Gli americani saranno anche avanti, ma sono avari di sorprese. GTA3, che è un successo in tutto il mondo, domina negli States a tal punto che pare ci sia, nella classifica dei dischi più venduti, anche la colonna sonora di GTA3, la musica delle radio delle macchine che rubate! Poco clamore ha suscitato Max Payne: forse hanno fatto la scorpacciata con quello PC. Da notare che Gran Turismo 3 resiste nelle prime dieci posizioni.

1. 1. GRAND THEFT AUTO 3



2. FINAL FANTASY X
3. NBA 2K2
4. Madden NFL 2002
5. Metal Gear Solid 2
6. Max Payne
7. 007: Agent Under Fire
8. March Madness 2002
9. Gran Turismo 3: A-Spec
10. Ace Combat 4 Distant Thunder



U.K.

1. GRAND THEFT AUTO 3



2. MAX PAYNE
3. PRO EVOLUTION SOCCER
4. Tony Hawk's Pro Skater 3
5. Jak & Daxter
6. Devil May Cry
7. Gran Turismo 3: A-Spec
8. 007: Agent Under Fire
9. Wipeout Fusion
10. Ace Combat 4: Distant Thunder

Bottino completo per il gioco Rockstar Games che si conferma primo in tutti e tre i Paesi! E noi non possiamo che gioirne. Poche le altre novità, se non che Jak & Daxter si conferma come uno dei più bei platform per PS2 e che Wipeout Fusion comincia a fare capolino. Ma dategli tempo e vedrete che salirà!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Non c'è spazio per le emozioni quando si combatte.



Si capisce subito che **Metal Gear Solid 2** non è un gioco come tutti gli altri. Si capisce guardando il primo – di una lunghissima serie – **filmato**, la presentazione. La cosa che

immediatamente viene in mente è di trovarsi davanti a uno **schermo cinematografico**, tra immagini montate con un ritmo serrato, un sonoro evocativo e i nomi dei 'responsabili' della creazione di questo capolavoro. E si capisce ancora di più una volta scelto di cominciare una nuova partita...

RISPONDI E TI DIRO' CHI SEI

Prima di entrare in azione, infatti, dovrete rispondere a una domanda, o meglio dovrete selezionare una tra le **frasi** che vi vengono proposte e che hanno come denominatore comune il vostro 'rapporto' con il primo **Metal Gear Solid**. L'avete finito in tutte le salse? Oppure l'avete giocato molto, ma non l'avete completato? Oppure ancora non ci avete mai messo le mani sopra (ma dove siete stati negli ultimi anni!?).

La scelta che farete non servirà alla **Konami** per stilare delle statistiche di vendita, ma sarà tutt'altro che opzionale, visto che determinerà il **tipo** e la **difficoltà** del gioco che vi troverete ad affrontare. Come? Molto semplice: in base alla risposta che darete il computer vi permetterà di selezionare vari livelli di difficoltà (da **very easy a hard**), ma soprattutto se affronterete la missione con il mitico **Solid Snake** o fare la conoscenza di **Raiden**. In questo caso, poi, la presenza di due personaggi diversi non è una scelta ornamentale, bensì vi permetterà di affrontare **due situazioni e due trame** completamente diverse, collocate – ma pensa un po' – in **due periodi temporali**.



PLAY2 VOTO:

9

Non avrete mica bisogno di una spiegazione?

Metal Gear Solid 2 è tutto quello che vi aspettavate quando siete andati a comprarvi la PS2... e molto di più!

Piace:

- Due storie diverse che sembrano quasi un film
- Il coinvolgimento che offre renderà un'impresa staccarvi dalla console!
- Tecnicamente spettacolare, soprattutto per i filmati
- Tocchi di classe a non finire
- Confezione speciale con un secondo DVD

Non piace:

- Il sistema di controllo è talmente ricco da risultare (a volte) un po' ostico
- Altri difetti? Volete scherzare?!

AGUZZATE LA VISTA!

I luoghi in cui vi infiltrerete, sia con **Raiden** che con **Solid Snake**, sono solitamente frequentati da uomini.

Entrambi i siti (la **piattaforma petrolifera** di Big Shell e la **nave-cargo**) hanno come denominatore comune il fatto di essere circondati dal **mare**... e si sa che in queste circostanze è piuttosto

difficile avere 'contatti' con gli esponenti dell'altro sesso. È per questo che i membri dell'equipaggio – visto che l'uomo non è di legno – hanno cercato di non dimenticarsi come sono fatte le fanciulle e hanno tappezzato i loro armadietti o le sale comuni di poster con le più belle **modelle** in circolazione. Ve ne forniamo un esempio... Questa caratteristica, inoltre, dà una prima idea di fino a che punto si siano spinti gli sviluppatori della **Konami** per assicurare un elevatissimo **livello di dettaglio**!



Un trionfo di
IMMAGINI
di Metal Gear Solid
SU

www.gamearena.it



differenti.

Dei cinque quesiti presenti, due vi porteranno a giocare utilizzando Raiden, tre Solid Snake.

Scegliendo quest'ultimo vi troverete a controllarlo a bordo di un **cargo** sul quale, voci piuttosto attendibili, affermano si troverebbe un nuovo modello di **Metal**

Gear. Si tratta dunque della missione che molti di voi hanno potuto 'assaggiare' giocando la Demo, presente all'interno della confezione di **Zone of the**

Enders. Snake è stato inviato da

Otacon esclusivamente per raccogliere informazioni e materiale fotografico sulla possibile esistenza della nuova arma segreta.

Ovviamente le cose si

complicheranno fin da subito: la

nave è presa d'assalto da un

gruppo terroristico di chiara

origine russa che, con un'azione

d'incredibile efficacia, elimina

l'equipaggio e assume il

controllo del cargo. Per Snake

muoversi senza essere visto non

sarà impresa da poco, e sono

pronto a scommettere che alla

fine farà qualcosina di più che

scattare delle foto 'ricordo'...

O meglio questo, come da

tradizione, dipende da voi!

PIACERE, RAIDEN

Molto più complessa si presenta la situazione nei panni di

Raiden. Il giovane agente, infatti,

è alla sua prima vera missione,

cosa che lo rende particolarmente

ansioso e preoccupato. È vero, è

risultato il migliore in assoluto

durante i test effettuati con la

simulazione VR... ma la realtà – in cui si rischia

davvero la pelle! – è decisamente un'altra

cosa! Lo scenario che gli si presenta poi non è

dei più rosei: nella baia davanti **Manhattan** è

stata edificata un'immensa costruzione, dalla

forma di **due esagoni** collegati tra di loro e

chiamata **Big Shell**, che immagazzina una

quantità incredibile di **petrolio**. Un gruppo di

terroristi – che si nascondono dietro il nome di

Sons of Liberty – hanno effettuato un raid,

impossessandosi dell'intera struttura e

minacciando di farla esplodere. La cosa,

com'è facilmente immaginabile, avrebbe

effetti devastanti per tutta la zona e

renderebbe Manhattan un luogo

invivibile per generazioni. I terroristi,

poi, hanno ritenuto che tale minaccia

non fosse sufficiente e hanno anche

catturato il **Presidente degli Stati**

Uniti, facendolo accomodare su una

poltrona imbottita di C-4. La loro

richiesta? La modica cifra di **30**

miliardi di dollari!

Tutto considerato, la situazione in

cui si viene a trovare Raiden (e voi

con lui) non è di quelle che fanno

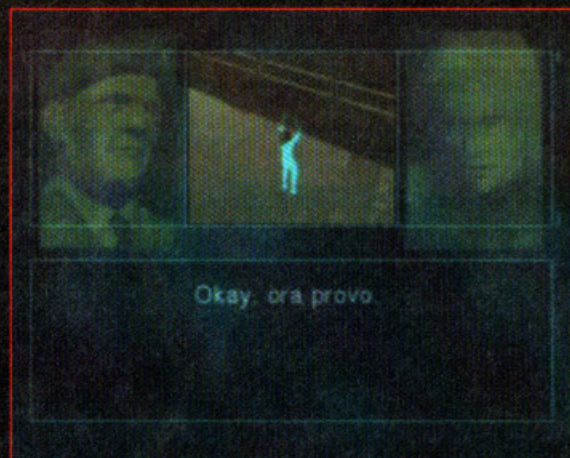
dormire sonni tranquilli. Inoltre la

giovane recluta non si muove con

eccessiva sicurezza, e sembra



▲ *Raiden, ogni tanto, fa qualche brutta figura... Qui lo vediamo fare un capitolombolo dopo aver calpestato la cacca di un piccione!*



▲ *Il Colonnello vi fornirà delle indicazioni su come eseguire determinate mosse, con tanto di spiegazione video.*

costantemente bisognosa del supporto del **Colonnello**. Sarà dunque lui a fornirvi tutte le indicazioni del caso e a ricordarvi – come se ce ne fosse bisogno! – l'importanza della missione e la necessità di agire completamente in incognito.

COME IN UN FILM

Metal Gear Solid 2 è emozione allo stato puro. Niente è stato lasciato al caso. Tutto è stato studiato nei minimi dettagli, per fornirvi l'esperienza di gioco definitiva. Frase abusata? Effettivamente sì, ma sempre – finora – a sproposito. Potendo tornare indietro, forse molti di noi cambierebbero alcuni giudizi.

C'è un esempio che permette di capire quello che è in grado di offrire il gioco della **Konami**. Viaggiate per la **nave** e all'improvviso un nemico avverte un





rumore... viene dalla vostra parte. Vi vede. Scatta l'allarme e a voi non resta che scappare e 'sparire'. Vi infilate dentro un **armadietto**. Nessuno vi può vedere e voi potete osservare la situazione attraverso le grate. I soldati si aggirano 'famelici' e il radar segna 'alert'. Chiusi nell'armadietto sentite il vostro cuore battere all'impazzata: pum, pum, pum e il joypad che stringete tra le mani che ne segue le pulsazioni, vibrando - con intensità - a ogni battito. Finalmente l'allarme cessa... il nemico si allontana. Il vostro cuore torna a pulsare con regolarità. E il joypad con lui!

Non ho mai provato una tale emozione grazie a un videogame. Mai. È questo ciò che rende **Metal Gear Solid 2** un grande gioco, una spanna sopra a qualunque altro DVD abbiate mai inserito nel lettore del Principe Nero!

ROSEMARY'S BABY

Entrambe le vicende, che avvengono con **due anni** di distanza l'una dall'altra, sono arricchite da una serie impressionante di **filmati**, di **flashback** sui singoli protagonisti che permettono di approfondire le vicende. Ad aumentare l'impressione di trovarsi quasi davanti a una pellicola interattiva, poi, ci sono i **rapporti** tra i vari personaggi. **Raiden** è sentimentalmente legato a **Rosemary**, responsabile del supporto tecnico della sua missione (è lei che dovrete contattare per salvare i progressi di gioco) e durante l'azione si awerterà costantemente la **preoccupazione** della giovane ragazza... preoccupazione che possa succedervi qualcosa, che non abbia più la possibilità di stringervi tra le braccia. **Metal Gear Solid 2** - e questo lo sapranno perfettamente coloro che hanno dedicato molte ore della propria vita a finire il primo episodio - non è un gioco frenetico. È quasi una filosofia di vita. L'azione va affrontata con **calma**, godendosi i numerosi filmati, realizzati in modo superbo e che vi faranno immergere sempre più nella vicenda. E poi ci sono i **nemici**, tutti nessuno escluso. Anche il più semplice dei soldati ha una sua personalità e costituisce una minaccia per voi. E quindi imparerete a trattarlo spietatamente, ma anche con un certo rispetto. Mai sarà una semplice tacca da segnare sul calcio del fucile, un fastidio da sbrigare il più velocemente possibile. Per non parlare dei **vari boss**, membri di **Dead Cell**, gruppo composto da soggetti che hanno nel loro DNA qualcosa che va oltre l'umano. C'è **Vamp**, spietato vampiro all'apparenza indistruttibile; c'è **Fortune**, bionda



▲ Ecco come Raiden mette in pratica quanto appreso in precedenza. L'indicatore in alto a sinistra segnala il vostro grado di resistenza.



▲ La struttura di Big Shell è molto articolata. Questo è uno dei corridoi sospesi che collegano i vari esagoni tra di loro.

11 SETTEMBRE... IL DRAMMA

Quello che è successo a New York, quel maledetto **11 settembre 2001**, resterà per sempre nella memoria di ognuno di noi. Il dramma - che ha sconvolto l'esistenza di migliaia di famiglie e ha profondamente segnato tutti - ha avuto ripercussioni anche sul mondo del cinema e su quello dei videogiochi.

In un primo momento i produttori e le varie software house avevano deciso di

'sospendere' a tempo indeterminato i prodotti che, in un modo o nell'altro, riportassero alla mente i tristi eventi. Poi, quasi come una reazione al dramma, tutti sono andati addirittura alla ricerca di film e giochi di guerra, quasi a voler esorcizzare quanto successo. Anche **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, in un primo momento, sembrava averne fatto le spese, con il rischio di restare 'nel limbo', con la possibilità di un'uscita

posticipata per la versione americana. Questo perché la trama pone la zona di **Manhattan** come obiettivo del gruppo di terroristi **'Sons of Liberty'**, che minacciano di far esplodere la **Big Shell** e devastare la famosa baia, inondandola di petrolio. Effettivamente si tratta di una situazione piuttosto 'forte'... ma, come sempre avviene, il tempo ha finito col rendere più nebuloso ciò che è successo, riportando le cose alla 'normalità'.





▲ Uscire velocemente da un nascondiglio e puntare la pistola contro il nemico. Peccato che nella circostanza non ci sia nessuno...

amazzone che brama di sentire il sapore della morte; c'è **Fatman**, in grado di trasformare tutto quello che tocca in una bomba. E poi c'è **Solid Snake**, che dovrebbe essere il buono e che invece è diventato cattivo... o forse è solo qualcuno che si è impossessato di un nome, anzi del nome.

UN SORRISO DI TENSIONE

Non mancano poi le situazioni per stemperare la tensione, che aleggia su tutta la vicenda, soprattutto quando si utilizza il personaggio di **Raiden**. Alla Konami mai si permetterebbero di 'scherzare' sul mito di Solid Snake. Ma Raiden è uno nuovo, uno che si deve fare le ossa e che qualche **brutta figura** la può anche fare. E allora preparatevi a vederlo **insicuro**, in difficoltà con Rosemary perché non si ricorda la data di un importante anniversario e addirittura cadere come una pera matura, dopo aver messo il piede sulla **cacca dei gabbiani!** Tutte cose che a Snake non potrebbero mai accadere. Però Raiden è in grado di muoversi in modo molto completo, anche senza collezionare brutte figure: **nuota** (e quando emerge dall'acqua, lo schermo del televisore gronda per qualche secondo. Grandel!), si **nasconde** penzolando dalle sporgenze (buttate sempre l'occhio sull'**indicatore di 'tenuta'** se non volete precipitare di sotto, senza possibilità di salvezza) e si **muove** in modo



PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE



Solid Snake: è l'eroe del primo episodio della serie, colui che salvò il mondo dalla minaccia del

Metal Gear. Personaggio carismatico, esperto nelle tecniche di **spionaggio** e nel **combattimento**, sia corpo a corpo che utilizzando le armi. Originariamente membro della **FOXHOUND**, è adesso un membro della **NGO "Philantropy"**, un gruppo Anti-Metal Gear.



Raiden: è il nuovo personaggio 'introdotto' da questo secondo capitolo della serie; membro

dell'unità delle forze speciali della **FOXHOUND**, non ha nessuna esperienza in combattimenti veri (e si vede!). Viene ugualmente lanciato in una missione così impegnativa, perché il suo **livello d'addestramento** durante le VR Simulation Training è risultato il più alto in assoluto.



Hael Emmerich (Otacon): fondatore della **NGO "Philantropy"** ed ex-leader del progetto di

sviluppo del **Metal Gear Rex**, è stato salvato da Snake durante l'azione a **Shadow Moses**. Durante la missione sarà un costante punto di riferimento e di aiuto.



Olga Gurlukovich: è la figlia di **Sergei**, comandante dei terroristi (gruppo del quale ha fatto parte fin da

piccola) durante l'incidente a **Shadow Moses**. Veloce e abilissima nell'utilizzo del **coltello**, può essere considerata un'arma mortale!



Colonel: il comandante strategico della **Foxhound**. È lui che guida Raiden, comunicando

grazie al **Codec**, durante la sua missione all'interno del **Big Shell**.



Rosemary: sentimentalmente legata a Raiden, è l'**analista** dell'esercito, scelta dal colonnello per

dare supporto all'agente durante la missione (è lei che dovete chiamare, per esempio, per salvare i vostri progressi).



Revolver Ocelot: avvolto sempre da una spessa cortina di mistero, Ocelot si ripresenta anche in questo secondo

episodio di **Metal Gear**. Ma quali sono le sue intenzioni adesso... e per chi lavora?

Dead Cell: gruppo di terroristi che si nasconde sotto il nome **Sons of Liberty** (figli della

libertà), che intraprende l'azione alla **Big Shell**. Tutti i componenti hanno caratteristiche 'sovrumane' che li rendono avversari davvero temibili. C'è **Vamp**, formidabile incrocio tra un uomo e un vampiro; **Fatman**, probabilmente il più grande esperto di esplosivi al mondo e **Fortune**, donna dotata di poteri straordinari il cui unico scopo nella vita è la ricerca della morte... Questa gruppo di varia umanità fa capo a un personaggio che si fa chiamare **Solid Snake**. E qui il mistero - che non abbiamo nessuna intenzione di svelarvi - si infittisce!



STUDIATE LA STORIA

La saga di **Metal Gear Solid** ha origini antiche... più di quanto molti tra voi potrebbero pensare! Tutte le varie versioni del gioco hanno come denominatore comune la 'mente' che ha ideato il personaggio e le vicende narrate: il grande **Hideo Kojima**. È grazie alla sua genialità che abbiamo potuto goderci questo gioco dal gameplay innovativo e in grado di raggiungere un livello di coinvolgimento senza precedenti.

La saga ha avuto inizio, su MSX e NES (macchine di cui a fatica si conserva la memoria ai giorni nostri), nel 1987 con **Metal Gear**. L'ambientazione di questo gioco (collocata temporalmente nel 1995) ci presenta uno scenario apocalittico, con la Terra sull'orlo di una **crisi**

nucleare. Un gruppo di terroristi ha occupato un luogo denominato

Outer Heaven, in cui è custodita una nuova e potentissima arma. È l'agenzia **Foxhound** che si occupa di sventare la minaccia, e per fare questo invia sul luogo il miglior agente di cui dispone: **Grey Fox**. Il suo compito è quello di scoprire quanto più possibile sul potente strumento di distruzione, denominato **Metal Gear**. Dopo poche ore dal suo arrivo, però, la comunicazione con l'agente Fox s'interrompe... Alla **Foxhound**, allora, decidono di inviare un secondo agente, **Solid Snake**, con il compito di rintracciare il disperso e proseguire la missione. Il gioco è stato - considerando anche l'anno di uscita - rivoluzionario, perché presentava un modo completamente diverso di affrontare le missioni. Non più azione frenetica e spesso fine a se stessa, ma un nuovo tipo di approccio, con la necessità di passare inosservati, nascondersi ed evitare (per quanto possibile) gli scontri con i nemici.

Un paio di anni dopo il secondo capitolo - denominato **Metal Gear 2: Solid Snake** - viene realizzato per MSX 2. In questo nuovo episodio l'azione si sposta nel 1999, anno in cui le più importanti potenze nucleari hanno raggiunto un accordo per lo smantellamento del loro arsenale bellico. Inoltre, il mondo è sull'orlo di una **crisi**

energetica, cui sta cercando di porre rimedio il professor **Marv**, tramite una nuova potentissima risorsa denominata **OILIX**. Lo scenario 'pacifista' è però disturbato dall'accresciuta potenza della nazione di **Zanzibar**, che sta incrementando a dismisura il suo arsenale e che per questo decide di rapire il professore, in modo da assicurarsi un'arma da utilizzare per i suoi propositi di dominio.

Roy Campbell, nuovo capitano della

Foxhound, decide di inviare sul posto **Solid Snake**, con il compito di penetrare all'interno del sistema di difesa della nazione ribelle e salvare il Dr. Marv. Nel corso del gioco, Snake scoprirà molte cose interessanti, a partire dall'identità del leader di **Zanzibar**: **Grey Fox**, l'ex agente della **Foxhound** scomparso nel primo episodio...

Il terzo capitolo della saga è quello che ha dato a **Solid Snake** i contorni del mito! Stiamo parlando di **Metal Gear Solid** per PlayStation, e unanimemente considerato uno dei migliori giochi di tutti i tempi! La trama ci porta nel 2010, periodo nel quale la pace tra le nazioni è sempre più soggetta a crisi. In virtù di questo, gli Stati Uniti stanno conducendo una serie di esperimenti nell'isola di **Shadow Moses**, nella zona dell'Alaska. Come da tradizione il complesso è stato preso di mira da dei terroristi e dovrà essere ancora **Solid Snake** a venire a capo del problema. Durante la missione l'eroico agente dovrà vedersela con numerosi nemici, entrati di diritto nella storia dei 'villains' dei videogames: **Liquid Snake**, **Revolver Ocelot**, **Psycho Mantis**, **Vulcan Raven**, **Sniper Wolf** e **Decoy Octopus**. **Metal Gear Solid** è semplicemente un capolavoro, la cui elevatissima longevità è

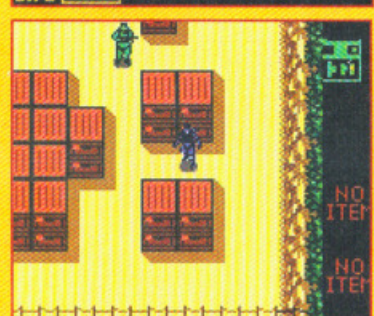
stata 'integrata' da una sorta di add-on chiamato **Integral**, comprendente una serie di **Special Missions** e l'addestramento completo con il VR. Di questa versione per PlayStation è stata poi realizzata una conversione (in tutto e per tutto identica, grafica a parte) per PC.

L'epica avventura di **Solid Snake** è proseguita poi anche per **GameBoy Color**. Sulla piccolina di casa Nintendo, infatti, è uscito **Metal Gear Solid: Ghost Babel** (nome dlla versione giapponese; il gioco è stato commercializzato in Europa semplicemente come **Metal Gear Solid**).

In questa versione vengono narrati eventi antecedenti i fatti di **Shadow Moses**: l'anno è il 2002 e **Solid Snake** viene incaricato dal solito **Roy Campbell** di intervenire per sventare l'ennesimo piano terroristico che coinvolge un aereo-cargo che trasporta delle **testate nucleari**, dirottato sul territorio di una nazione africana chiamata **Gindra**.

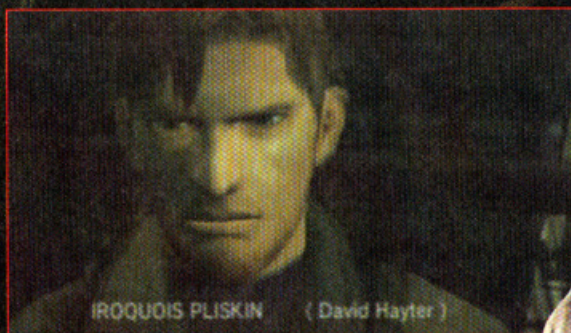
La capacità grafica della console portatile, ovviamente, non permette i virtuosismi stilistici della versione PSX e - in un certo

senso - riporta la serie alla sua origine per MSX. In generale, comunque, si tratta di un ulteriore tassello che contribuisce a rendere sempre più 'credibile' il mondo e il mito di **Solid Snake**!





▲ Durante i filmati non mancano le scene forti, accompagnate da inquadrature a effetto molto ricercate.



IROQUOIS PLISKIN (David Hayter)

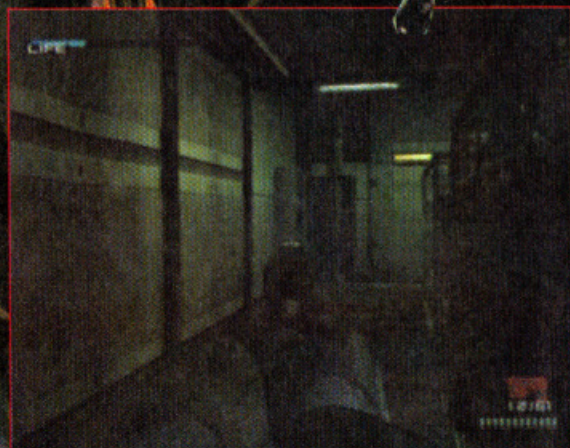
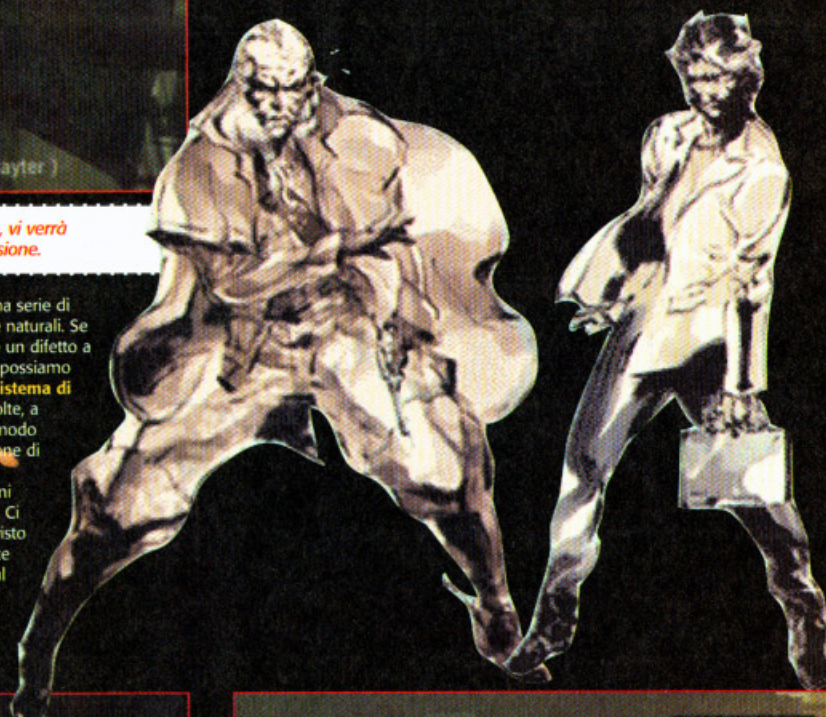
▲ Quando incontrerete un nuovo personaggio, vi verrà presentato con tanto di nome in sovrimpressione.

incredibile, compiendo una serie di movimenti estremamente naturali. Se proprio dobbiamo trovare un difetto a **MGS 2** (ma dobbiamo?), possiamo dire che la ricchezza del **sistema di controllo** porta, alcune volte, a compiere delle azioni in modo involontario. Ma è questione di pratica. Parlare poi della **grafica** mi sembra addirittura inutile. Ci sono le immagini, avete visto la Demo, i filmati. Sappiate solo che nulla è lasciato al caso, che il **dettaglio** è tale che nei mobiletti-bar troverete le bottiglie di superalcolici con le

etichette diverse, che gli sviluppatori non hanno certo lesinato sul **sangue** e che l'azione non è solo nascondersi e sparare. A un certo punto verrete a sapere che tutta Big Shell è stata imbottita di C-4 e che altre piccole **cariche esplosive** sono state disseminate qua e là. Dovrete perciò andare in giro, evitare le guardie e scovare le bombe, nascoste nei punti più strani (date un'occhiata al **bagno delle signore**... non è molto educato, ma ci troverete qualcosa di interessante!). A questo punto dovrete **disattivarle**, utilizzando uno **spray** in grado di inibire l'azione del detonatore.

L'INIZIO DELLA FINE...

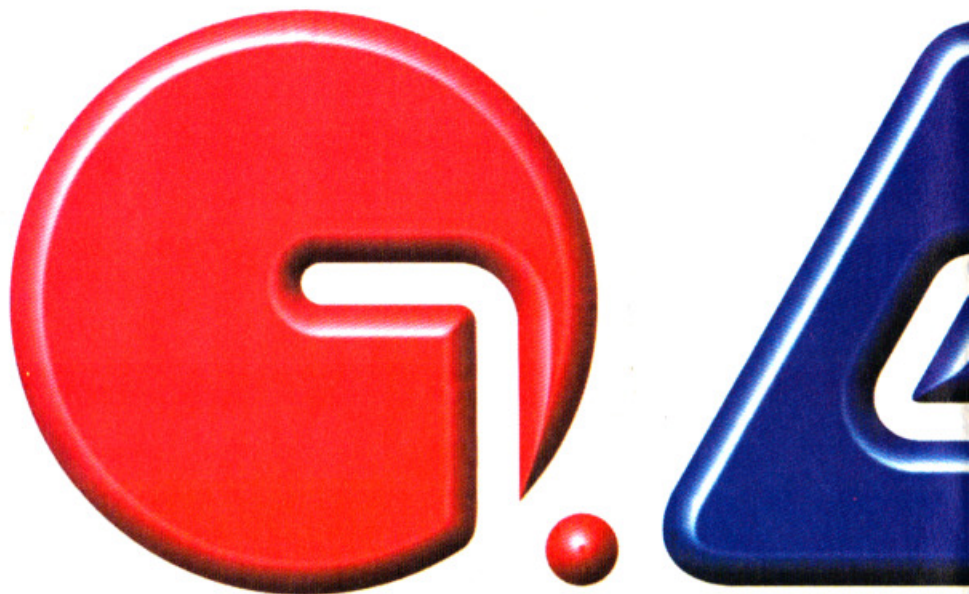
È per cose come queste che **Metal Gear Solid 2** va considerato più di un semplice videogame. È un'esperienza. Che cambierà il vostro modo di giocare, il vostro modo di 'vivere' nei panni di un personaggio virtuale. Finora abbiamo scherzato. Adesso alla Konami cominciano a fare sul serio. Questo è **IL gioco** che da solo vale l'acquisto della console. Se questa l'avete già sentita in passato... dimenticatevela. Con **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** entrerete a pieno diritto nella next generation. E non vorrete uscirne più!



▲ Potrete sfruttare, e la cosa risulta piuttosto utile in certe circostanze, anche la visuale in soggettiva.



▲ Assolutamente non adatto per chi soffre di vertigini...



fun & vide

L'indirizzo i vide

A MILANO:  VIALE TEODORICO, 18
 VIA FILZI ANG. GASPAROTTO
 CINISELLO B. - VIALE MATTEOTTI, 4
 CORSICO - VIA B. CELLINI 2/4



megames

Giusto per megames

A ROMA:  VIA VOLUSIA, 1 ANG. CASSIA

 VIA TIBURTINA, 348/350

 VIA TOGLIATTI, 2 ANG. TUSCOLANA

A BOLOGNA:  VIA DI CORTICELLA, 201/2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Final Fantasy X e XI

Final Fantasy X è bello, grosso, nuovo. Sta per arrivare in Europa e promette di sconvolgere l'utenza PS2 con l'ispirato intreccio narrativo, la rinnovata meccanica di gioco e, soprattutto, con una grafica fuori dal mondo!



Io dico subito, così mi metto l'animo in pace. Io non sarò in grado di illustrarvi il nuovo **Final Fantasy** come merita.

Pertanto, nonostante le mie parole, voi non sarete in grado di immaginarvi. Perché non avete mai visto niente di simile prima d'ora. Quello che **Square** ha preparato è, invero, qualcosa di incredibile, è forse il primo vero gioco per PS2 intesa come macchina in grado di portare l'esperienza di gioco là dove nessuno è mai giunto prima.

NON TENERCI SULLE SPINE!

Square ha pensato (bene) di sfruttare le potenzialità di PS2 in campo grafico per la creazione di un sistema di gioco più coinvolgente, che utilizzasse la **grafica** per immergere l'utente come in un **film interattivo**. Le fasi di gioco più tipicamente adventure consistono spesso in **dialoghi**, le fasi di esplorazione prevedono molti **stacchi animati**, e la spettacolare grafica tridimensionale permette un gran numero di momenti dal taglio tipicamente cinematografico. Prime fra tutte, le **animazioni facciali** che

vediamo durante i dialoghi sono più vere del vero. Le animazioni sono altrettanto spettacolari, anche se tutti i personaggi hanno un modo di muoversi che è tipicamente giapponese: sembra di vedere un **manga**, ma uno dei più 'mangosi'. Non sono da meno le ambientazioni, ma è del tutto inutile a) che io ve ne parli e b) che voi vediate le immagini: ditemi voi se posso rendere il movimento delle foglie degli alberi spostate dal vento... non sono mica Giacomo Leopardi!!!

QUI LA NOTTE È BUIA E CI SEI SOLTANTO TU

Sono abbandonate le cupezze del VII e le atmosfere medieval-fantasy del IX, per tornare a un **mondo immaginario**, futuristico, simile come colori e atmosfere a quello dell'ottavo episodio.



▲ **Una vecchia conoscenza. Che ci crediate oppure no, niente di quello raffigurato in questa immagine è precalcolato.**



L'acqua è l'elemento dominante nel mondo di **Spira**, prova ne sia la presenza del **Blitzball**; e questo elemento è altamente spettacolare, con le animazioni e i movimenti del mare più realistici che abbia mai visto. Ma infatti non è un caso che il team di sviluppo di questo dieci abbia molti elementi in comune con quello che si occupò del **Final** numero otto, quello con **Squall** e **Rinoa**. Sono gli stessi, infatti: il direttore **Yoshinori Kitase**, lo scrittore **Kazushige Nojima** che si è occupato della trama, l'art director **Yusuke Naora** e il disegnatore **Tetsuya Nomura** che ha lavorato al character design, ed è lo stesso al quale dobbiamo **Squall**, **Rinoa** e gli altri di **FF VIII**.

Anche il reparto **audio** è stato curato in modo assai preciso, e al maestro **Uematsu** sono stati affiancati altri artisti

(**Masashi Hamauzu** conosciuto per **Front Mission** e **SaGa Frontier II** e **Junya Nakano** che ha lavorato ad **Another Mind** e **Threads of Fate**); e poi, non bastasse il supporto compositivo d'eccezione, segnaliamo anche la cantante **Rikki** che ha inciso la bellissima "Suteki da ne" ("Non è meraviglioso?"). Tutto quello che sentirete sarà onorato dalla compatibilità con il **dolby surround** nella codifica 5+1, che garantirà uno spettacolo degno di questo nome; o meglio, lo garantirà a tutti quelli che possono disporre di siffatti strumenti, naturalmente, ma siamo sicuri che questo **Final Fantasy** costituirà un buon motivo per

Sarà dolce, sarà carina, ma in combattimento picchia come un unno. La classica tipa "meglio averla con sé, che contro".



Una sequenza precalcolata. Raggiunge livelli fotorealistici, prossimi a quelli della pellicola cinematografica "The spirits within".

NUMERI VERI

I numeri che il nuovo **Final Fantasy** può vantare sono realmente sconvolgenti. A partire dal budget stanziato: quattro miliardi di Yen, circa trentacinque milioni di euro...!!! D'altronde, lo sviluppo ha coinvolto un team di oltre duecento persone (!) fra le quali molti artisti e disegnatori, che hanno dato vita allo spettacolo grafico che, ve lo ripeto ancora una volta e vi prego di credermi, non è immaginabile né vicino a quanto visto finora in un videogame. E questa gente costa... Il lavoro di sviluppo del codice è iniziato due anni fa, e proseguito in contemporanea con il lavoro per **Final Fantasy IX**. Siccome due anni fa la PS2 di fatto non c'era, i programmatori nipponici hanno lavorato emulando via software il sistema operativo della console. E veniamo ai dati di vendita: pochi giorni dopo la commercializzazione in Giappone delle copie del gioco, Squaresoft ha rilasciato i primi dati di vendita ufficiali. Della

bellezza di 2.200.000 copie distribuite ai negozianti nipponici, sono state vendute tutte. Non bastasse questo dato agghiacciante, il 70% delle copie piazzate se ne è andato nel solo primo giorno di vendita; anche grazie al grandissimo numero di preordini, un fenomeno assai diffuso in Giappone, che prende piede pure da noi in Italia. Tali cifre, stando a quanto dichiarato dalla stessa Square, sono del tutto equivalenti a quelle raggiunte dai **Final Fantasy** capitoli VII e VIII nel corso dei loro primi giorni di commercializzazione. A questa prima ondata ne è seguita un'altra, di circa cinquecentomila copie, che dovrebbe soddisfare le richieste del mercato; per volumi tanto massicci, la Square ha raggiunto uno speciale accordo con la **Sony**, che ha supportato la softhouse nell'opera di produzione.

PER AMORE O PER SONAGGI

Vi ho detto nella recensione che non ho intenzione di parlarvi del carattere, della storia e della vita dei principali protagonisti di **Final Fantasy X**. Vuoi perché sono pigro, vuoi perché voglio aspettare la versione PAL per poterli descrivere con completezza con tutte le loro sfumature caratteriali. Ma ve li faccio vedere! Buona visione, suvvia.





comprare quel sistema dolby che desideravano da tanto tempo... A chiudere il reparto audio, c'è il meccanismo del **'voice acting'**: nelle scene più importanti del gioco, le frasi sottotitolate lasceranno il posto alle voci, come in un vero film. Naturalmente (poteva essere altrimenti?) le parole emesse saranno anche accompagnate dalle espressioni facciali dei personaggi. Questa possibilità di ascolto dei dialoghi potrà essere disattivata ritornando ai vecchi **sottotitoli** che appariranno sullo schermo di gioco, e comunque non sappiamo se la feature rimarrà anche nelle localizzazioni occidentali.

UNA STORIA QUALUNQUE

La storia parte dalla fine. Uno dei protagonisti, **Tidus**, ormai vecchierello e prossimo alla morte, racconta una storia singolare, quella della sua vita. Campione di **Blitzball** in

gioventù, durante una partita del campionato lo stadio viene attaccato da **Sin**, una misteriosa entità che mette a repentaglio l'intero mondo nel quale Tidus vive, il mondo di **Zanarkand**. Salvato da **Auron** (che forse si chiamerà Aroon nella versione europea), la guardia del corpo del padre, viene poi risucchiato da un **portale dimensionale** e portato nel mondo di **Spira**, che sembra sorto sulle ceneri del precedente. Ma anche qui la malvagia presenza di Sin costituisce una seria e pressante minaccia, come ben sa la popolazione (che celebra il culto religioso denominato **Ebon**); gli spiranti conducono una vita nel terrore, senza poter conoscere né quando né dove Sin attaccherà la prossima volta. Nel nuovo mondo Tidus accompagnerà quella che poi in realtà è la vera protagonista della

MA QUESTI NON SI RIPOSANO MAI???

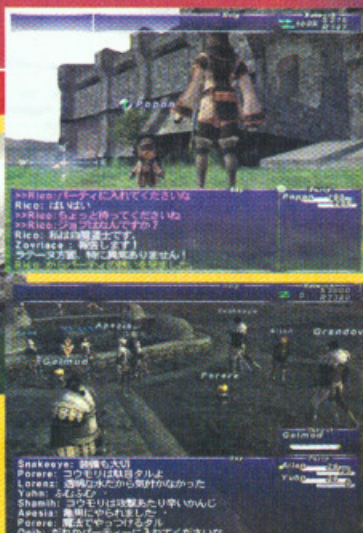
La Square, oltre al **Final Fantasy XI** di cui ci occupiamo diffusamente in queste pagine, sta già lavorando alla puntata numero dodici della serie. Un tempo l'uscita di un nuovo capitolo della saga di **Final Fantasy** era da considerarsi un vero e proprio evento, calcolato nel tempo e giustamente distanziato dai precedenti; ma ora Square sembra aver adottato tutt'altra tempistica di uscita proponendo, praticamente, un nuovo capitolo ogni anno. **FFX** non è ancora nei negozi (ma manca poco...), di **FFXI** sono state fornite le succose anticipazioni che potete leggere ma, non paga di tutto ciò, Square dichiara che i lavori su **Final Fantasy XII** sono già iniziati, e che il gioco dovrebbe arrivare nei negozi nipponici nel marzo del 2003!

NON C'È DIECI SENZA UNDICI

Durante un'intervista Hironobu Sakaguchi, il creatore della Saga di **Final Fantasy**, ha rilasciato importanti dichiarazioni a proposito dell'undicesimo episodio della serie. Ha anticipato che sarà il primo titolo che sarà giocabile on-line, e che riceverà felici e ampi supporti dalla rete delle reti. In particolare, 'Hiro' ha sottolineato come, nonostante **FFXI** fosse inizialmente previsto solo per PS2 e per PC, è quasi certo che il gioco sarà amplissimamente **multiplatforma**. In poche parole, questo significa che ci sarà una versione per il nuovissimo **Xbox**, e probabilmente anche una per il **GameCube** di Nintendo. La scelta è stata fatta, ovviamente, per allargare al massimo il bacino d'utenza disponibile. Comunque Hiro ha assicurato che le versioni PS2 e PC saranno le prime a uscire, garantendo così all'utenza Sony, se non un'esclusiva, almeno una posizione di privilegio. Alle edizioni PS2 e PC faranno seguito quelle per le altre piattaforme. Più in generale, Sakaguchi è intervenuto disegnando quello che, secondo lui, sarà il futuro degli rpg on-line; ha spiegato che, mentre ora un giocatore può entrare nel mondo virtuale e creare e modificare soltanto la propria storia, il prossimo step sarà quello di permettergli di interagire in maniera più piena e decisiva con l'andamento dei fatti e il background che lo ospitano, facendo cose che possono avere robuste ripercussioni anche nelle storie degli altri giocatori. Ma all'intervista è seguita la presentazione, il 22 dicembre, del gioco in versione discretamente definitiva. Tale presentazione è avvenuta sotto gli occhi di cinquemila fortunati visitatori scelti, che ci crediate o no (non me ne frega nulla), tramite estrazione, con un meccanismo identico a quello della nostra squallida Lotteria Italia; il sorteggio non prevedeva squallidi premi in denaro, ma un succulento invito. Il nome della manifestazione, **Online Party**, che ha ospitato l'evento da sola già chiarisce l'essenza dell'undicesimo capitolo, altresì indicata poco sopra: l'on-line. Xi sarà giocabile interamente in rete, sfruttando (lo dovremo pagare) il progetto **PlayOnline**, una serie di server su cui pare che si appoggeranno anche Enx e Namco per i loro prodotti multiutente via Internet. Una roba pazzesca, dà. Quasi (quasi) come la capsulina a sicurezza intrinseca. La trama del nuovo game è solamente accennata, serve esclusivamente per creare un background; e lascia così l'utente libero di muoversi, in una ambientazione **medieval-fantasy** piena però di tecnologia. L'assenza di una trama è essenziale per dare libertà di movimento, senza costringere nessuno dentro un percorso narrativo già tracciato; ciò che è tuttavia un elemento indispensabile per i prodotti stand alone. Il mondo è **Vana Dir**, pianeta in bilico fra le forze del male e quelle del

bene, protette da cristalli magici in grado di mantenere gli equilibri in favore del bene. Un ventennio

dopo i primi conflitti con le forze del male, queste tornano a stringere le terre di **Vana Dir**. In tutto ciò dovete riportare l'ordine, con la faticosa e volenterosa collaborazione dei giocatori di mezzo mondo. Inizialmente dovrete creare un alter-ego digitale, scegliendo una fra le razze disponibili (che sono varie e carucce, come Square ci ha abituati). È assai curata la fase di creazione del proprio aspetto, che sarà basata su molte varianti, cosa che permetterà di creare personaggi dall'aspetto unico, elemento che faciliterà la riconoscibilità da parte degli altri utenti. Molto bene. **Vana Dir** è diviso in regni, repubbliche, i rapporti fra i quali avranno ripercussioni sulla parte giocata; non mancheranno i chocobo, mezzi di trasporto per elezione, ma anche protagonisti di un vero e proprio game nel game, un **racing multiutente on-line**...! L'interazione avviene tramite un pratico sistema a icone per comandare dove andare, contro chi combattere, per scambiare oggetti. Non mancherà una chat, per interagire con gli altri giocatori. Le alleanze potranno portare alla creazione di party, che però saranno composti da non più di sei giocatori insieme. Il gioco, di prossima pubblicazione in Giappone, potrà essere giocato da utenti dotati di broadband ma anche da più umili possessori di modem analogici; a una singola partita potranno giocare cento utenti contemporaneamente sui server di **PlayOnline**. Per poter giocare sarà necessario iscriversi, e l'iscrizione annuale sarà di circa 1200 yen per year. Stando così le cose... che possiamo dire ancora su **FF XI**? Che sembra una buona via di mezzo fra i giochi on-line nei quali si combatte e basta, ma che non è nemmeno così libero e sconfinato e non dà tutta quella serie di ricche opzioni e possibilità che per solito disorientano l'utente. Ottimo compromesso direi... D'altronde, Square si chiama Square perché è Square...



storia, attorno alla quale ruotano gli eventi e le sorti del mondo narrato: **Yuna**. Figlia del famoso evocatore **Brasa**, Yuna (che pure ha forti capacità di evocazione) è tormentata da strani e ricorrenti incubi; credendo che la causa di tutto questo sia il malvagio Sin, Yuna giura di distruggere questa entità malefica. Per avere qualche speranza di uccidere il Male (ma lo sapete cosa significa "Sin" in inglese??) decide di avventurarsi in ogni tempio Ebon, per prendere tutti gli Aeon; l'Aeon è la summon che, una volta acquisita, può essere invocata nelle battaglie. Solo l'acquisizione di tutti gli Aeon permetterà alla dolce Yuna di sconfiggere Sin. Nel gioco, Tidus sarà 'semplicemente' la guardia del corpo di Yuna, e il compagno di viaggio nella sua missione. Come è classico della serie, altri individui si uniranno alla coppia, nel corso dell'avventura.



キマリ: いつかケリをつける

GAESTIO PERSONA IORUM

Come in FFVIII, ogni personaggio ha la sua limit break, la **super mossa** da eseguire in alcune situazioni estreme durante il combattimento; in questo caso, la limit si chiama **Overdrive**. Tidus attaccherà con la sua **spada**, un'arma che per tecnica e modalità d'uso ricorda la **Gunblade** dello Squall, protagonista dell'ohibò **Final VIII**. Per l'Overdrive il giocatore dovrà premere la giusta sequenza di pulsanti, per attivare i colpi. Naturalmente gli Overdrive sono solo una delle tante possibilità di attacco a disposizione dei personaggi di FFX. Centrale è l'uso delle **magie**, che dovranno essere imparate tramite il nuovo **Sphere Board System**. State carmeli, adesso vi spiego di che si tratta. Invece di ottenere i convenzionali punti esperienza, che esistono da che GDR è GDR, i membri del party potranno solamente acquisire degli speciali AP che faranno salire il loro **Sphere Level**. Sostanzialmente, ogni personaggio ha una vera e propria tavola composta, come una scacchiera, da tante 'caselle'

unite fra di loro e corrispondenti a ogni singola abilità. Gli **Sphere Items** si raccolgono accumulando AP (i punti che fanno salire lo Sphere Level di cui sopra) e permettono di muoversi sulla **Sphere Board**, che regolerà lo sviluppo del personaggio. Sono state democraticamente eliminate le classi, così che ogni personaggio potrà acquisire l'abilità che più gradisce, procedendo sulla tavola; anche se ciascuno avrà le sue particolari predisposizioni.



▲ Capite l'interesse di Tidus nei suoi confronti? Ooops, non dovevo dirvelo, non voglio rivelarvi nulla della trama. Ma che, tanto non lo avevate capito da soli che il bello vuole accaparrarsi la figliola??



キマリ：力を示せばいいのだな

CI VI?????

Square senza freni! Dà l'addio alla PSOne come solo i grandi sanno fare, con una uscita di scena davvero degna della sua fama. Ciò che pochi speravano, è prossima a pubblicare la versione di **Final Fantasy VI** in versione PAL. Si tratta di un gioco uscito in America, diverso tempo fa, e insieme alla puntata numero cinque (era l'Anthology); altro non era che la conversione diretta della versione originale per **Super Nintendo**. Il gioco, pur presentando una grafica bidimensionale, è assai bello. Lo era anche ai tempi, perché sfruttava il **Mode 7** della macchina Nintendo, un processore adibito alla manipolazione degli sprite, antesignano della grafica poligonale. La trama del Final Fantasy in argomento prevede un futuro cupo e oscuro (direi come la puntata numero sette) nel quale si muovevano grossi **mech** e robottoni. **Xenogears**? Un po' sì. La trama ripercorre i temi cari a Square: l'**ecologia**, la **giustizia**, l'eterna lotta fra il bene e il male configurata secondo quello che è lo stile nipponico. Entrate in una città spaventata, e proseguite la vostra quest con i soliti momenti di poesia tipici di Square. Il gameplay è quello classico, una evoluzione del quale abbiamo giocato più o meno tutti nei capitoli successivi. L'**inventario**, il sistema di **battaglie**, lo svolgimento della **trama** procede secondo criteri che non costituiscono una sorpresa. Il gioco ha le intuizioni che ne fecero un capolavoro all'epoca, e che ne mantengono alto l'interesse anche a distanza di anni. Ma NON è il gioco imperdibile, se non per quelli che non possono mai fare a meno di Square. La **grafica bidimensionale** è piuttosto datata e non ci sono termini di paragone per poterla giudicare serenamente; l'unica aggiunta è una **introduzione in FMV** che ha molto carisma. Comunque, rimanderemo un'analisi più precisa e dettagliata nella recensione che comparirà nel prossimo numero di Planet. Augh!

NOI A SID LO MENAMO

La gestione della Sphere Board e le Overdrive vanno ovviamente di pari passo con i **combattimenti**. Anche qui le innovazioni ci sono, e non sono poche. Uno degli aspetti più criticati della serie sono sempre stati gli **attacchi casuali**, molto spesso fonte di grandi frustrazioni; non sono spariti, perché da loro dipende comunque una grossa fetta della evoluzione del personaggio, ma gli scontri hanno una meccanica assai differente. C'è una nuova interpretazione dell'**Active Time Battle**, che si concreta in una più intrinseca gestione dei **turni**, ora assai rigida, al punto che, durante la battaglia, c'è un **menu** con un preciso elenco degli elementi che interverranno. Ovviamente questo farà preferire i personaggi più 'veloci', dal momento che sarà più spesso il loro turno... A questa intrigante e tattica feature se ne affianca un'altra, la chance di poter **cambiare**, nel corso dei

▲ Non sei questa gran bellezza, d'accordo. Ma sei un fedele amico e un abile guerriero. Ti vogliamo bene lo stesso, anche se non ti daremmo nostra figlia in sposa: no, non credo.



▲ Effetti di motion blur impreziosiscono in modo delizioso le azioni salienti.



▲ Una volta evocati, gli elementali rimangono a combattere con noi, accanto a noi, come fossero un altro elemento del party. Firrissimo!



▶ **Blitzball!**
Queste sono le palle e le attrezzature che incontreremo durante gli agonismi in quello che è lo 'sport nazionale dei due mondi'.

combattimenti, sia l'**equipaggiamento** sia i **componenti** dello stesso party. Soprattutto quest'ultima possibilità è di grosso spessore, e l'utente sarà portato naturalmente a schierare, nel corso di una situazione specifica, un personaggio più adatto alla bisogna, in grado di risolvere la battaglia grazie alla propria forza o abilità nelle specifiche magie che si renderanno necessarie. Cala però il numero di elementi che possono combattere simultaneamente in uno scontro, e diventano **tre**. La questione si fa quindi sempre più tattica.

TONNO INSUPERABILE. CENTO GRAMMI DI TONNO IN OLIO D'OLIVA

Un ruolo diverso hanno anche le **summon**, le evocazioni. Gli **elementali** non si limiteranno a intervenire in battaglia con la loro potenza distruttiva, ma rimarranno lì anche dopo l'intervento, e si comporteranno

come uno qualsiasi dei membri del party. Gradita è la possibilità di **accordare** le animazioni legate alle magie dei summoned, possibilità negata nei FF VII e VIII, e imposta nel nono capitolo. Pare (dico pare) che la forza degli avversari sia **proporzionale** a quella raggiunta dal party in ogni momento: questo renderebbe inutile l'incaponirsi in alcune zone dense di pericolosi avversari da affrontare, per costruire un personaggio contento e potente che non avrà problemi, nel dopo, a sbarazzarsi degli altri nemici. In questo modo dovremmo incontrare nemici le cui abilità sono sempre tali da costituire una sfida stimolante per il nostro team, una sfida che non sia mai blanda, né insuperabile. Uso il condizionale perché questa cosa io



INTERNATIONAL VERSION

È arrivato nei negozi giapponesi il Final Fantasy X versione International. Si tratta essenzialmente di un'edizione speciale contenente alcuni trailer di titoli Square in fase di sviluppo e le tracce audio di FFX (su un supporto separato), oltre a una nuova avventura di contorno intitolata FFX Another Story: The Forever Nagi Festival. Alla nuova sottoquest partecipano i personaggi della original version: tra gli altri, Yuna, Wakka e Rikku. Non è ancora noto se FFX International arriverà anche in Europa, ma tanto gli appassionati che lo prenderebbero PAL se lo comprerebbero pure in giapponese, quindi la conversione non è tanto importante...

mica lo so se è vera, nel senso che non è la prima volta che la sento ma francamente non mi sono mai accorto della sua operatività. Una parte importante è quella rivestita dai **mini-games**; fra i più famosi c'è quello (ovviamente direi) del **Blitzball**, lo sport nel quale Tidus è campione. Dovrebbe essere possibile giocarlo a ogni save point; è sicuro che al termine di ogni partita conclusa vittoriosamente ci sia un **premio**, ma è ignoto al momento se alcuni item siano esclusivamente ottenibili giocando a questo sottogioco.

MA LA CAPSULINA A SICUREZZA INTRINSECA NON C'È???

Non mancano nemmeno i **chocobo**, che sfruttano grandemente il poligono

semplici **mezzi di trasporto** come sono nati, via via hanno avuto sempre più spazio nell'economia dei giochi, si sono differenziati e il loro utilizzo è stato, col procedere degli episodi, variamente configurato. La loro simpatia li ha resi assai popolari, tanto che, a partire da Final numero otto, con l'immane merchandising legato al gioco, accanto a quelli di Squall e Rinoa sono comparsi i modellini dei chocobo. So che me ne pentirò, ma vi confesso che uno ce l'ho pure io. E li ho amati, fino a quando mi sono vaffancome impazzito per trovare quel bastardo **chocobo dorato**, in un episodio recente... Ne proporrei l'abolizione per il FFXI, non ne posso più! Ma non possiamo usare, per gli spostamenti, la capsulina a sicurezza intrinseca???

VIVI IN SILICO. E FUMI LE TUE LACRIME STRAIP. E TI RENDI CONTO DI QUANTO LE MALEDIRAI

A proposito di spostamenti, diciamo una cosa importante, che si ricollega pure con gli scontri casuali. È venuta a mancare la **world map**, la mappa insomma che rappresenta una buona porzione delle **zone esplorabili**, e che le collega fra di loro, consentendo gli spostamenti da una zona all'altra. O meglio, non è che è sparita: semplicemente, si renderà disponibile molto avanti nel gioco. E allora ci sposteremo da una città all'altra con il medesimo meccanismo che rappresenta lo spostamento da una stanza a un'altra. I **combattimenti** rimarranno casuali, durante questo tipo esteso di movimento; come al solito faremo incontri/scontri con creature che non vediamo se non quando ci andiamo a sbattere il muso. La versione nipponica prevede un ampio uso dell'Hard Disk, non presente nella beta destinata a noi della stampa ma che potrebbe ben essere implementata nella versione finale del gioco. Final Fantasy troverebbe e riconoscerebbe il **disco rigido** nero griffato PS2 e lo utilizzerebbe estensivamente per ridurre i tempi di caricamento di due terzi (dai sei secondi medi a un paio scarso) utilizzando l'hardisk per stoccare i dati relativi alla prossima locazione i quali, registrati temporaneamente sull'hardisk, sarebbero disponibili alla velocità superiore indicata come illustrato.

IO NO IO NO IO IO IO NON TI DIMENTICHERO'

Io, a questo punto, mi rendo conto di avervi parlato poco della **trama** (ho solo introdotto gli antefatti e illustrato il vostro compito nella storia) e di aver tratteggiato poco i **personaggi**, ma la storia io non la rivelo mai, mentre per quanto riguarda il tratteggio caratteriale dei protagonisti vi rimando alla review ufficiale, che arriverà a breve. Ma soprattutto mi rendo conto di non aver fatto alcun accenno alla **tecnica grafica**. Eh no, non potete lamentarvi. Ve lo avevo anticipato che non vi avrei parlato dell'estetica! Infatti è perfettamente inutile che vi parli delle

MAXIMUM OVERDRIVE

Ritorna il sistema delle **limit**, mosse speciali da effettuare durante un combattimento. Per ogni personaggio è presente e ben visibile una **barra**, che si carica se si effettua una di queste quattro azioni principali:
Fighting Spirit: ovvero quando si procurano danni al nemico;
Training: quando è il personaggio

del giocatore a ricevere i danni;
Affection: se si cura un membro del proprio party;
Splendor: si carica la barra schivando l'attacco di un nemico.

Nell'economia di un combattimento le Overdrive sono molto importanti, e richiedono una certa abilità per essere performati.



◀ L'acqua è sempre presente nel mondo di Spira. Ma vi rendete conto che quello che vedete NON è renderizzato e fisso come negli episodi per PSOne?



◀ Il mondo di Spira è destinato a perire sotto la forza malvagia di Sid. Ma da un mondo che, insomma, glielo dice il nome che "adesso spira", potevate aspettarvi longevità? Siate onesti con voi stessi, la risposta è NO!

texture, dei particolari. Lo splendore della grafica "non si potrà significar per verba", come ha detto il sommo padre oddio chi era? ah sì, era Dante, quello di **Devil May Cry**. Nel senso come lo direi io che non ve lo posso spiegare a parole. Lo dovete vedere, e anche così ci credereste che difficilmente. Passano in secondo piano i difetti di **aliasing**, che paiono al momento difficilmente eliminabili (non l'hanno risolti manco i Naughty

Dog nel loro **Jak & Dexter**) ma che in effetti ci sono. Per quanto riguarda cose tipo il look e lo stile delle **ambientazioni**, quelle sì lo vedete dal corredo fotografico: quelle ricalcano le atmosfere e le tonalità già vedute nell'ottavo capitolo, così come l'aspetto e il tratto e il carattere dei personaggi sono un genio. La versione definitiva del gioco dovrebbe essere sugli scaffali a breve, tipo intorno ad Aprile, giorno più giorno meno. Prenotatele, uscite presto, fate sega a scuola, o al lavoro: già posso raccomandarvi, non perdetevi.



◀ L'arma di Tidus è l'intelligenza. In subordine, quando non riesce a convincere i nemici con l'uso della possanza cerebrale, usa la spada. Ultima risorsa. È molto bella, vero? La vedete in movimento... la Gunblade di Squall al confronto è un giocattolo!

▲ La versione per il mercato nostrano sarà localizzata interamente nella nostra lingua, ma non sappiamo se anche il parlato subirà lo stesso trattamento; ed è difficile, considerando gulf che stragulp le parole che sentiamo seguono il movimento delle labbra. Un gioco per sordi????

e si muovono nelle aree con la leggiadria che abbiamo sempre sognato. Sicuramente i simpatici animaletti sono l'unico elemento immancabile in tutti i Final Fantasy. Come sa bene chi ci legge con assiduità, tutti gli elementi di ogni singolo capitolo sono a parte, completamente scollegati da quanto accaduto negli episodi precedenti; ma un elemento rimane sempre e indistruttibile: i chocobo. In sede di recensione saremo più precisi per quanto riguarda la loro utilizzazione, i poteri e quant'altro è collegato alla loro presenza. Presenza che si è andata via via intensificando con la serie: da

Casa: **Konami**
Sviluppatore: **KCET**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **3**
Compatibilità: **Multitap**

Pro Evolution Soccer

DI LUCIO PROSPERI

Non so cosa dire... Parlare di questa versione PSX di Pro Evolution Soccer non è affatto semplice, per me che lo considero da anni il miglior gioco di tutti i tempi!

- A favore**
- Giocabilità e divertimento alle stelle!
 - Giocarci in quattro contemporaneamente è 'la morte sua'
 - Graficamente ben fatto
- Contro**
- Spudoratamente identico a ISS Pro Evolution 2
 - Le squadre di club si possono utilizzare solo nella Master



ma lo sanno anche i muri, **Pro Evolution Soccer** per PS2 è il miglior gioco di calcio di sempre, un perfetto mix tra realismo e divertimento, gameplay e giocabilità, tale da rendere ogni partita paragonabile a una finale di Champions League, vista dal primo anello rosso di San Siro. Tutto nel titolo della **Konami** è ai massimi livelli... per questo motivo PES (così lo chiamano gli 'amici') si è impossessato del lettore del mio Principe Nero domestico, impedendo a qualunque altro gioco di soggiornarvi per più di qualche mezz'ora (impresa riuscita, tra l'altro, solamente a **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**). È naturale, quindi, che attendessi con curiosità la conversione per la **PSOne**... Pensavo a quanto sarebbe stato bello fare nuovamente dei bei tornei a casa di Ponte (che ha le braccine corte e non ne vuole sapere di comprarsi la PS2, anche adesso che costa poco e io la mia non la porto certo da lui... me la sciupa!), ultimo baluardo della sopravvivenza della Dea Grigia nella compagnia...

LA DELUSIONE DIETRO (IL CALCIO D') ANGOLO

Inserito il CD, ecco la evocativa presentazione e il menu... e qui già si sente puzza di bruciato. La **schermata iniziale** è infatti identica a quella di **ISS Pro Evolution Soccer 2**. Va beh - penso - che motivo c'era di cambiarla? Effettivamente nessuno, anche se sarebbe stata un'idea carina. Scelgo di fare un'amichevole: voglio rigiocarmi Juventus-Milan di coppa Italia, perché l'eliminazione non mi è andata giù. Cerca e ricerca, non trovo la possibilità di selezionare le formazioni di club... Ma come, una delle caratteristiche più belle di PES per PS2 è proprio la disponibilità dei top team, e qui per giocare con i rossoneri devo fare la **Master League**? Con i nomi fasulli??

Siccome la Konami sarà sempre nel mio cuore, decido di chiudere un occhio; d'altra parte la cosa importante è il gioco, e sono estremamente curioso di vedere come sono state implementate le innovazioni della versione PS2. Salto tutti i preamboli e mi

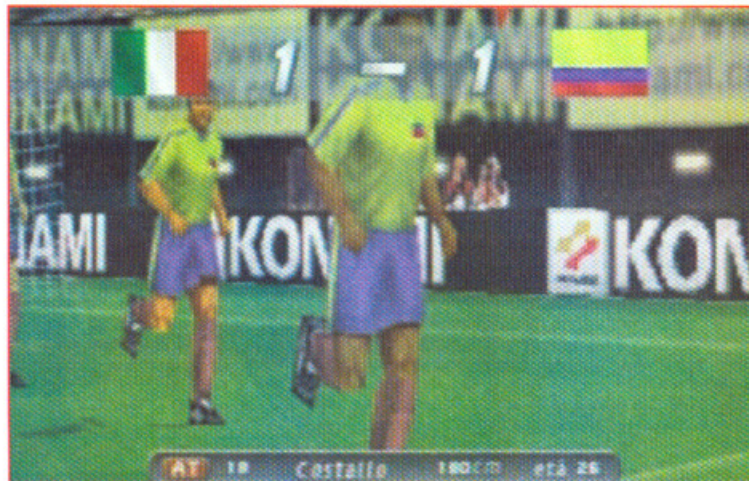


Planet Voto

75



▲ I replay evidenziano la bontà del gesto tecnico dell'attaccante italiano. Speriamo di vederne tanti di gol così ai Mondiali di Giappone e Corea!



▲ La grafica, i filmati, gli stacchetti e il menu delle opzioni sono praticamente uguali a quelli di ISS Pro Evolution 2.



La **RECENSIONE**
di Pro Evolution
Soccer per PS2 su
www.gamearena.it



I migliori Giochi

PSone

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.

VOTO: 95
n°6/giugno 2001 pag. 30.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO



(Infogrames): delirante, divertente, ingegnoso ed esaltante. Ecco, in quattro parole, come definire le avventure di Ralph, alle prese con il furto di pecora e l'ira del cane pastore!

VOTO: 95
n°8/agosto 2001 pag. 28.

ISS PRO EVOLUTION 2



(Konami): semplicemente il miglior gioco di calcio di tutti i tempi, per qualsiasi tipo di piattaforma.

VOTO: 95
n°4/aprile 2001 pag. 24.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.

VOTO: 91
n°4/aprile 2001 pag. 28.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sballo e

situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.

VOTO: 91
n°5/maggio 2001 pag. 28.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2

(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto. Veloce, frenetico e divertente.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 41.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse e realizzato con estrema cura.

VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 32.

DRACULA 2 L'ULTIMO SANTUARIO



(Canal Plus): un'avventura sempre sul filo della tensione e della paura... com'è logico che sia quando si ha a che fare con il Conte Dracula.

VOTO: 90
n°9/settembre 2001 pag. 12.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



(Acclaim): simulatore di acrobazie con la bicicletta. Piacevole e impegnativa variazione sul tema 'sport estremi', il cui capostipite resta sempre Tony Hawk.

Per chi è alla ricerca di qualcosa di nuovo.

VOTO: 90
n°8/AGOSTO 2001 pag. 68.

SYMPHON FILTER 3



(Sony): il terzo capitolo per vestire gli eroici panni di Gabe Logan. Azione e sparatorie da film per uno degli ultimi giochi per PSX!

VOTO: 90
n°12/dicembre 2001 pag. 20.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO



(Activision): secondo bellissimo capitolo per le avventure dell'Uomo Ragno, che fa sfoggio di completini davvero spettacolari! Da collezione!!!

VOTO: 88
n°12/dicembre 2001 pag. 24.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



(Activision): un picchiaduro con tutti i più grandi eroi della serie degli X-Men, da Wolverine a Magneto.

VOTO: 88
n°10/ottobre 2001 pag. 20.

CHI VUOL ESSERE MILIARDARIO

(Eidos): la versione digitale della popolare e fortunata trasmissione di Canale 5, condotta da Gerry Scotti. Un sacco di domande per dimostrare di essere 'degni' di portarsi a casa un miliardo... virtuale!

VOTO: 80
n°1/gennaio 2002 pag. 22.

Eccoli, sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



(Sony): il capolavoro è finalmente arrivato! Il primo gioco in grado di regalarvi emozioni e di sfruttare come si deve la potenza della PS2. Non averlo è un crimine contro l'umanità!

VOTO: 9
n°8/agosto 2001 pag. 34.

PRO EVOLUTION SOCCER



(Konami): la versione per PS2 del bellissimo ISS Pro Evolution non poteva che essere a sua volta un capolavoro. Bella la grafica, semplicemente spettacolari realismo e sistema di controllo. Da avere!

VOTO: 8,5
n°10/ottobre 2001 pag. 32.

WIPEOUT FUSION



(Sony): veloce, fluidissimo, adrenalina allo stato puro! Tutto questo è Wipeout Fusion, più che un videogioco di corse uno stile di vita, una realtà alternativa nella quale è splendido viaggiare!

VOTO: 8

n°2/febbraio 2002 pag. 12.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

(Activision): il simulatore di skateboard definitivo! Il terzo capitolo di Tony Hawk è qualcosa di incredibile, grazie a una realizzazione tecnica impeccabile e un gameplay perfetto. Difetti? Volete scherzare?!

VOTO: 8
n°1/gennaio 2002 pag. 34.

DEVIL MAY CRY



(Capcom): atmosfere gotiche, spade medievali e azione horror-style per un gioco che non finirà mai di emozionarvi! A voi indossare i panni di Dante!

VOTO: 7,5
n°12/dicembre 2001 pag. 12.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



(Sony): un grandissimo racing game che vi permetterà di rivivere le emozioni del campionato mondiale, sulle piste più belle e impegnative del mondo!

VOTO: 7,5
n°12/dicembre 2001 pag. 30.

SILENT HILL 2



(Konami): torna uno degli horror più inquietanti e spaventosi della storia della PSX, reso ancora più spettacolare e pauroso dalla potenza grafica della PS2 e da una trama davvero efficace!

VOTO: 7,5
n°12/dicembre 2001 pag. 32.

ONIMUSHA WARRIORS



(Electronic Arts): il survival horror trasportato ai tempi del Giappone medievale e della leggenda dei Samurai.

VOTO: 7,5
n°7/luglio 2001 pag. 55.

IAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

(Sony): realizzazione tecnica e giocabilità superbe per il primo vero platform game 3D a sfruttare le potenzialità della PS2. Da provare!

VOTO: 7,5
n°1/gennaio 2002 pag. 32.

MAX PAYNE
(Take 2 Interactive): un videogioco che sembra un film, che vi emozionerà e coinvolgerà come pochi altri sparattutto sono stati in grado di fare finora!

VOTO: 7,5
n°1/gennaio 2002 pag. 12.

Potrete trovare l'elenco completo dei giochi recensiti sul nostro sito www.gamearena.it/planetplaystation



ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

play 2

magazine



DRAKAN:
THE ANCIENT'S GATES

SALT LAKE
2002

HERDY GERDY

ICO

PURA BELLEZZA!

DI STEFANO VANINI

PLAY2 VOTO

7,5

Una vera
ESPERIENZA,
più che un gioco
vero e proprio.
Giocatelo e non
lo dimenticherete
presto.

PIACE

SCHEDA DEL GIOCO

8 GRAFICA**7** GAMEPLAY**7** AUDIO**7** LONGEVITÀ**8** ORIGINALITÀ

- Grafica e ambientazione spaventosa!
- Animazioni reali come il vero! Si resta spesso senza parole.

**Videogiochi come forme d'arte? Può essere...
E ne parliamo qui su Planet Pléistesciò? Ohé!
Ma che siamo impazziti tutti quanti? Niente da fare,
belli. Questo gioco non è cafone neanche un po'...**

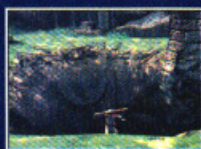


Ho spento la Nera, ho messo via **ICO** e ho tirato un sospiro. Preoccupato. È bello scrivere di videogiochi, a volte è pure bellissimo, ma ci sono momenti nei quali uno si trova con un solo aggettivo sulla punta delle dita, uno che è pure molto corto: **bello**. Una parola e basta, senza stare lì a 'perdere tempo' spiegando la rava e la fava di ogni titolo, senza perdersi nelle pieghe dei mille dettagli che basterebbero da soli a riempire di parole dieci pagine di Planet Playstation, perché quel gioco in particolare ti ha colpito in un 'posto' che magari non pensavi nemmeno più di avere, perché proprio quel gioco in particolare ti ha dato qualcosa che gli altri duecento che hai recensito fino a quel momento non ti hanno suggerito. È giusto e possibile parlare di garbo nei videogiochi? È plausibile che un insieme di freddi codici matematici, assemblati da ingegneri e vestiti da grafici specializzati nel 3D, suscitino emozioni

La piccola Yorda si prepara a spalancare questo strano muro che funge da porta e che blocca il passaggio.



REVIEW

**ICO**

NON PIACE

- A chi cerca giochi frenetici, con un sacco di dialoghi e personaggi.



**Le recensioni dei
migliori giochi
d'AZIONE sono
tutte su**

www.gamearena.it



Yorda... il personaggio più tenero mai apparso in un videogiochi!

come un libro, film o storia d'amore? È identificabile come **arte**, questa? Esistono finalmente giochi che azzerano ogni dubbio circa le potenzialità della PS2 e lasciano semplicemente a **bocca spalancata** domandando se c'è in giro qualcosa di simile? Se quando prendete in mano il pad e inserite nel lettore un gioco e questo vi fa nascere delle **emozioni**, se il divertimento vi lascia addosso una "coda" quando avete smesso di giocare, allora molto probabilmente questa sarà arte. E probabilmente queste sensazioni sono destinate a diffondersi sempre di più nel nostro mondo, visto che i giochi di questa seconda (o terza?) generazione sono più sofisticati e includono espressioni della comunicazione sempre più varie, contaminazioni che si intersecano dando origine a 'pezzi' come **ICO**, che non ci affrettiamo a definire un capolavoro, ma che merita più che mai il voto che leggete in queste pagine.

DETRATTORI... ATT-TENTIII!

Da qualche parte **ICO** è stato accusato di essere nient'altro che una versione aggiornata di un **Tomb Raider** qualsiasi; e se guardiamo la **struttura di gioco** nuda e cruda potremmo anche essere d'accordo. Ok, si tratta della classica **avventura** dove il protagonista deve risolvere una serie di **enigmi** per procedere lungo lo sviluppo dei livelli; ma per quanto

attiene a tutta un'altra serie di fattori, io non ho alcun dubbio che **ICO** sia di quanto più lontano ci possa essere dalle avventure di Lara Croft e compagnia bella. **L'ambientazione**, tanto per incominciare, che è un tuffo in una **fantasy** strana e particolarissima, un mondo che non ci viene spiegato nel lungo **filmato d'apertura** ma che riusciamo a comprendere comunque grazie a una serie di dettagli spettacolari; il **gameplay** preciso, con animazioni che lasciano interdetti e la **grafica** **spettacolare** sconvolgono





Non tutta la vicenda si svolge all'interno del castello: avrete anche momenti più "ariosi"...

equilibri e abitudini, tanto da fare pensare a questo gioco come a un lavoro complessivo, a un progetto globale che ha coinvolto un team veramente vasto e che deve avere lavorato in stretto contatto per tutto lo sviluppo del titolo. In questo verso si avverte quindi una fortissima sensazione di unità tra quello che si vede e quello che si gioca, anche se non c'è una trama vera e propria o una storyline che ci costringa a muoverci in una direzione piuttosto che in un'altra; risulta immediatamente chiaro che il nostro obiettivo sarà uno solo: riconquistare la libertà fuggendo dal castello. Da questo punto di vista il gioco è talmente semplice da sembrare (come ci è già capitato di scrivere) un giardino zen...

LA BELLEZZA DELLA SEMPLICITÀ

È veramente incredibile da un lato, e difficile da spiegare dall'altro, quanto tutto

capocchia per la prima volta, resterete di stucco. Raramente è capitato di avere una tale "certezza" di quello che si vede in un videogioco, una tale impressione di continuità rispetto al vecchio concetto di "livelli" non concatenati, per un risultato che aiuta moltissimo ad aumentare il coinvolgimento e l'immersione totale.

DUE PROTAGONISTI

Poco dopo l'inizio dell'avventura Ico incontra Yorda (e non vi raccontiamo come per non rovinare la sorpresa a nessuno), una stranissima ragazzina luminosa, anch'essa evidentemente sacrificata alla strega - che vuole incarnarsi in lei - e che sarà di grande aiuto al bimbo grazie alla sua misteriosa capacità di aprire le porte chiuse da strani blocchi di pietra; l'aspetto su cui vale però la pena fermarsi è indubbiamente il feeling



Atletico come pochi, Ico è in grado di saltare come una cavalletta!



Cavalli da guerra e guerrieri in armatura: la fantasy di Ico ha molti elementi classici...



Il meraviglioso filmato d'apertura vi introdurrà nella magica realtà di Ico spiegandovi molto, ma non tutto...

sembri perfetto nella sua limpida semplicità. Prendiamo il castello - che non è poi altro che il fulcro - o il palcoscenico - attorno al quale ruota tutto: l'architettura è veramente quanto di meglio abbiamo visto in un gioco, persino di quella di Devil May Cry, che da quel punto di vista rullava un bel po'. Facendo attenzione, valutando distanze e proporzioni, vi renderete conto che tutto quello che vedete dietro di voi lo avete già attraversato "per davvero", e che quanto vi si para davanti, sia nell'immediato, piuttosto che in lontananza, sarà la vostra prossima meta; il concetto ci riporta quindi a quella sensazione di unità cui accennavo in apertura e in particolare alla creazione di un intero mondo - o meglio di un set - quasi completamente esplorabile, dove ogni singola rientranza, ogni stanza, finestra o scalinata ha una precisa ragione d'essere e si incastra perfettamente in un progetto più vasto, come se il castello fosse stato disegnato in anticipo e i personaggi calati solo in un secondo tempo in quella realtà. Quando questa sensazione vi arriverà sulla

che i due protagonisti comunicano. Prendete il tipo di gioco in cui il rapporto con i personaggi è più stretto, i Role Playing Games. Quando giocate con un RPG, il più delle volte, capita che all'inizio dell'avventura non vi interessi gran che dei vostri personaggi ma anche che, con l'andare del tempo e l'aumento della



STORIA DI ICO, BIMBO CON LE CORNA

In sede di preview abbiamo scherzato con le corna di Ico, un po' perché il 'gioco' veniva facile-facile (come quando a scuola si prendeva in giro il secchione potenzialmente innocuo...), un po' perché abbiamo provato una immediata simpatia per il piccolo, una volta conosciuta la sua storia. Il bimbo ha appena compiuto **12 anni** e le sue **corna**, che fino a quel momento sono cresciute poco, si sono sviluppate in modo impressionante rendendolo immediatamente riconoscibile come il prescelto; ma in qualsiasi tradizione 'essere il prescelto' offre la possibilità di due destini completamente differenti, riconducibili a due concetti abbastanza basilari. **Vita e morte.**

Il **villaggio** di Ico sorge infatti nei pressi di un antico e misterioso maniero, abitato dallo spirito di una **strega** che reclama le anime dei bimbi cornuti; per questo motivo un manipolo di corazzatissimi



cavalieri conducono il povero Ico al suo triste destino, posizionandolo all'interno di uno stranissimo pod, contenuto all'interno di una **mastodontica sala** dove ce ne sono altre centinaia, apparentemente pronti per ricevere la triste (e viva) offerta votiva... Ico, immobilizzato all'interno del pod, però non ci sta proprio e fa il diavolo a quattro riuscendo a evadere dalla sua angusta prigione ritrovandosi solo all'interno del castello. Completamente solo? Forse no...



Una bella prospettiva di uno dei camminamenti esterni del castello; non avrete mai l'impressione di essere in mezzo al "niente", ma piuttosto di trovarvi su un set cinematografico completo.

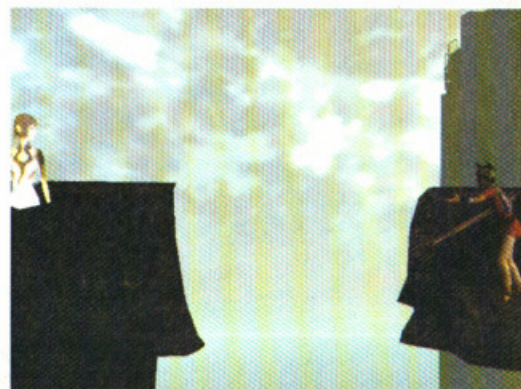


confidenza con essi, finite per sentirli come

una parte di voi, quasi come diventassero un'estensione della **vostra personalità** all'interno del videogame; questo, molto spesso, lascia liberi di gettarsi in imprese mirabolanti e pericolose che vengono vissute con grande partecipazione, ma che molto spesso sono lontane anni luce dalla realtà eroica che si vive in quei momenti. In **ICO** le cose stanno diversamente. I personaggi sono **bambini**, quindi difficilmente paragonabili a eroi in armatura in grado - più o meno - di badare a loro stessi; si tratta di due caratteri per i quali è immediato provare affetto e la spinta a dare una mano, ad aiutare, insomma si finisce per preoccuparsi per il loro **destino** come per... un fratello e una sorella più piccoli che si sono cacciati in un brutto



Come potete vedere, le pose dei due protagonisti sono veramente realistiche; e dovrete vedere le animazioni!



Yorda non è in grado di saltare? Possiamo stare tranquilli, Ico sarà pronto ad acchiapparla!





Le telecamere svolgono un importantissimo compito.

guai! Il perché di questa attitudine ha anche delle giustificazioni tecniche: le animazioni rendono infatti i personaggi incredibilmente umani e anche se non c'è stata nemmeno l'ombra di un motion capture durante lo sviluppo, i movimenti sono semplicemente giusti e pieni di piccoli tocchi di classe: prendete Yorda quando viene stratonata da Ico... Reagisce esattamente come una bambina che segue il fratellino che la tiene per mano senza preoccuparsi troppo della velocità alla quale sta correndo! Nell'impronta quasi-zen di cui abbiamo parlato, anche l'opzione di salvataggio della partita appare inserita e contestualizzata al massimo, coi due piccoli che quando incontreranno un divano potranno sedere attivando così il 'savegame'... Piuttosto interessante la scarsità dei dialoghi, ridotti all'osso come sono, e riguardanti principalmente i due protagonisti che misteriosamente riescono



Il castello è uno tra i migliori edifici mai progettati in un videogame!

a comunicare pur parlando lingue differenti (e quella di Yorda non è nemmeno tradotta!). I due sono quindi caratterizzati in modo veramente splendido anche nell'interazione con i nemici, appannaggio esclusivo di Ico, misteriose creature d'ombra o fumo che si muovono in modo credibilissimo e che cercano puntualmente di rapire Yorda per rinchiuderla nuovamente nella gabbia da cui l'ha fatta fuggire Ico stesso. Il combattimento avviene a bastonate per quanto riguarda il bimbo cornuto, mentre le ombre riescono a piazzare delle zampate piuttosto fastidiose, soprattutto quando attaccano in gran numero. Proprio questo aspetto della faccenda, l'apparizione delle ombre, può venire a noia poiché più avanti nel gioco diventa una costante anche troppo frequente, spostando in alcuni momenti l'ago della bilancia ludica più sull'azione che sulla soluzione dei puzzle.

TECNICA E CUORE

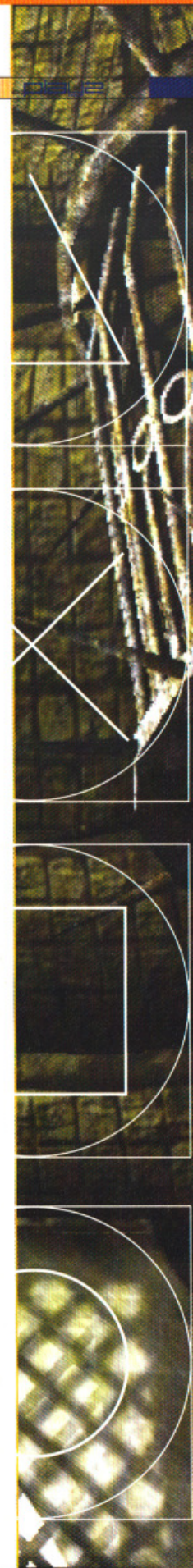
Due lati della stessa medaglia, quando si ha a che fare con un prodotto vincente. ICO li mostra con forza entrambi, proponendo una realizzazione tecnica di prima qualità e un'attenzione all'aspetto emozionale veramente notevole; l'obiettivo viene raggiunto attraverso un utilizzo molto intelligente della macchina da presa che, sempre puntuale, non indugia mai troppo e rivela i dettagli giusti al momento



appropriato, mai prima e mai dopo. In alcuni momenti si ha l'impressione di trovarsi nel bel mezzo di un film interattivo, principalmente per via della grafica spettacolare e degli effetti speciali, delle inquadrature e più in generale per i movimenti di macchina; chi si sta facendo domande circa la presenza di barre di energia, livelli o altri indicatori videoludici canonici è evidente che non ha ancora capito di che pasta è fatto ICO! Tanto per cominciare, le vostre possibilità di morire sono affidate unicamente ad azioni impossibili come l'attraversamento di ponti evidentemente interrotti perché non si scelga quella strada, in modo che possiate tranquillamente spiaccicarvi qualche centinaio di metri più sotto; basterà quindi una sola esperienza per rendervi sufficientemente chiaro cosa si può fare e cosa non porta ad alcun risultato. In questo senso, la barra di energia, il numero delle vite o i vari bonus, sono ammenicoli inutili, quasi antiquati. L'esperienza di gioco che ICO è in grado di offrire è quasi rilassata, senza angosce circa le nostre aspettative di vita -

Noi siamo saliti, adesso il problema è quello di far salire anche Yorda!

comunque abbastanza movimentata dai nemici -, perché nel bene e nel male questo non è un gioco dove si deve andare in giro ad "ammazzare la gente", ma sembra quasi che sia un piacevolissimo viaggio all'interno delle potenzialità della PS2 utilizzando due piccoli eroi che non possono lasciare assolutamente indifferenti per il loro candore (Yorda fa una tenerezza infinita, incapace di difendersi e di reagire com'è), le movenze e tutta quella serie di emozioni che possono assalire solo quando si guardano dei bambini giocare. Fermi tutti. Non è che il 'Sogliola' si è rincoglionito tutto di colpo e neanche a poco a poco, non mi sono rincoglionito affatto. È che giochi come questi capitano di rado e vanno assolutamente provati; poi potranno anche non piacervi, ma difficilmente vi lasceranno completamente indifferenti...



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	7 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	8 LONGEVITÀ
	7 ORIGINALITÀ
PIACE	- Realizzazione grafica di buon livello - Possibilità di giocare sia con Rynn che con il drago Arokh - Tutto in italiano - Molto belle e varie le ambientazioni
NON PIACE	- Intelligenza Artificiale dei nemici bassa. - Qualche imperfezione grafica e di controllo.

Drakan propone ottime ambientazioni, buona grafica e convincente gameplay. Peccato che la A.I. sia mediocre e il sistema di controllo non impeccabile.

Nuovo personaggio femminile 'forte' per la PS2, in attesa dell'arrivo di Lara... Rynn è bella, è decisa (quasi arrogante), ha un fisico mozzafiato e si porta sempre dietro Arokh, un bel drago, per tenere lontani i rompiscatole.



Realità e leggenda. L'immagine che abbiamo del periodo storico del Medioevo è spesso sospesa tra queste due cose: valorosi cavalieri, contadini poveri e deboli, creature sovranaturali, maghi in grado di 'maneggiare' potentissimi incantesimi e draghi che sorvolano i cieli con la stessa frequenza degli aerei sulle teste degli abitanti di Somma Lombarda. Questo mondo incredibile, a metà strada tra storia e fantasy, è teatro delle vicende di Rynn e Arokh, i due protagonisti di Drakan.



Nel vostro viaggio vi troverete a combattere contro i mostri più brutti e cattivi della storia.

REVIEW

drakan: the an



Ecco il dinamico duo più alternativo: una bella figliola e un prode drago!

NOI SIAMO I DRAGONI

I più attenti tra voi ricorderanno il nome Drakan... A quelli che, invece, negli ultimi tempi sono stati distratti, possiamo dire che si tratta di un gioco per PC, un misto tra azione e avventura, che vi vedeva indossare i succinti panni della ragazza guerriera Rynn

(bellissima!) e quelli squamosi di Arokh, un potente drago (sullo stile di quello del film Dragonheart) in grado di fare un sacco di cose da drago: volare, sputare fuoco, fare il pompiere (ehm, no, quello era un altro drago) e provarci con i ciuchini (ehm... no, anche quello era un drago un po' 'alternativo').

Il buon successo di quella versione ha convinto la Sony che fosse cosa buona e giusta portare Drakan anche su PS2. Fortunatamente gli sviluppatori non si sono limitati a riprendere pari pari quel gioco (anche perché ha sulle spalle un paio di anni, che nel rutilante mondo dei videogiochi corrispondono a dieci della vita reale...); hanno conservato eroi, ambientazione e gameplay, ma proponendo una storia completamente diversa. Vi toccherà così tentare di recuperare degli oggetti magici per attivare il potente portale del drago e sconfiggere il perfido Pugno di Rospo (che se è brutto solo la metà del suo nome, fa davvero schifo!). Inoltre, The Ancient's Gates - questo il sottotitolo dell'avventura - a questa trama principale affianca una serie



Spesso e volentieri verrete attaccati da orde di famelici esseri di dubbia natura.

di **sottotrame** (che vanno dalla cattura di certi nemici al salvataggio di fanciulle indifese) che conferiscono una maggior profondità all'azione.

LA CUGINA DI LARA

I punti di contatto tra **Drakan** e **Tomb Raider** sono notevoli, a partire proprio dalla presenza di una **bellissima ragazza** come personaggio principale. **Rynn** non ha niente da invidiare a **Lara** (anche se da una prima occhiata appare meno 'esplosiva' di miss Croft), anche dal punto di vista caratteriale: decisa, coraggiosa, con quel pizzico d'arroganza che intriga senza indisporre... insomma,

VOLO DI RICOGNIZIONE

Un altro dei punti di forza di **Drakan**: **The Ancient's Gates** è rappresentato dalla sua realizzazione grafica, soprattutto per quel che riguarda le ambientazioni. Il mondo medievale è stato riprodotto e caratterizzato in modo impeccabile, con **castelli** che spuntano come funghi, **draghi** che di tanto in tanto sorvolano i cieli, **foreste** popolate da mostri presi direttamente da **Il Signore degli Anelli**, **caverne** tetre e **fiumi** limacciosi dai quali anfibii affamati di carne umana (specialmente se di fanciulla carina) organizzeranno agguati da farvi sobbalzare sulla sedia!

Degna di nota anche la bontà delle **animazioni**, con **Rynn** che si muove in modo fluido ed estremamente credibile e **Arokh** che sembra frutto del motion capture fatto su un drago vero (perché nessuno di voi mette in dubbio che da qualche parte esistano, vero??). L'unico difetto, a



L'impatto grafico (e soprattutto le ambientazioni) è davvero ottimo e le animazioni molto credibili.

cient's gates

la bella guerriera ha tutto per conquistare i vostri cuori, nell'attesa che arrivi **Lara** e il suo **Next Generation**. Rispetto all'archeologa con la quinta di reggiseno, **Rynn** però può sfruttare anche la presenza del drago **Arokh**... ed è una presenza tutt'altro che ornamentale! In determinati livelli, infatti, potrete saltargli **in grotta** e affrontare dei veri e propri livelli da **simulatore di volo** (di drago), sorvolare le terre, combattere con altri mostri e così via. Questa possibilità rende **Drakan** uno di quei rari giochi in grado di offrire un gameplay vario... unico rimedio alla noia e vera e propria manna dal cielo per la longevità. Oltretutto avrete sempre la possibilità di scegliere se affrontare determinati stage a piedi oppure avvalendovi delle **palle di fuoco** (intesa come capacità di sputare fuoco...) e della grande forza di **Arokh**.



Certi livelli possono essere affrontati sia a piedi, sia in grotta al drago!

lasciandosi ammazzare con facilità. Insomma, questo aspetto è piuttosto fastidioso e senza dubbio alla **Sony** avrebbero dovuto prestarci più attenzione, per garantire un livello di difficoltà più calibrato e graduale.

E ADESSO È PROPRIO TUTTO!

Al di là di questo difetto, comunque, **Drakan** si propone come un titolo di sicuro interesse, ben fatto e in grado di regalare delle belle soddisfazioni. La possibilità di passare da un personaggio all'altro (oltretutto così diversi!), di utilizzare un elevatissimo numero di **mosse** (**Rynn**, tanto per gradire, è in grado di destreggiarsi con un sacco di **armi**, dalle spade alle asce, dall'arco alla lancia) e di avere a disposizione molti obiettivi diversi all'interno di una trama generale, garantiscono elevata longevità e divertimento. Se siete alla ricerca di un'avventura con un sacco di azione, varia e ricca di ambientazioni affascinanti... beh, potete smettere di cercare. L'avete trovata!

DI STEFANO VANINI



Vi piace la
protagonista?
Nel **BABE O'RAMA**
c'è anche di meglio!

www.gamearena.it



A questo titolo io sono particolarmente legato, in effetti più alla sua versione PC. Più o meno un anno fa è stato infatti il motivo della mia prima uscita 'ufficiale' come inviato della redazione, alla presentazione di **No One Lives Forever** PC, guardato a vista dal buon Lucio Prosenzi. Passa il tempo, le mamme imbiancano e il gioco arriva in una scintillante versione per PS2, atteso ma non troppo.

PETTINATI COME EMMA PEEL

Per chi non conoscesse VERAMENTE nulla di questo titolo, vale la pena di fare

Nessuno vive per sempre, a parte ovviamente Conner Mc Loud del Clan Mc Cloud... Possibile che, con tutto quel tempo a disposizione, a Christopher Lambert non sia venuto in mente di distillare neanche un po' di whisky?



a segno un colpo gobbo: è infatti riuscita a fare secchi un certo numero di **Operativi esperti**, agenti di spicco della Unity che a questo punto è costretta a raschiare il fondo del barile affidandosi alle reclute pettorute, praticamente a voi. Ora che avete capito, più o meno, di cosa si tratta potremmo aggiungere che il gioco è un

Riuscirete ad aver ragione di quattro nemici che sembrano avercela con voi?

PLAY2 VOTO

6,5

No One ecc. ecc. è un titolo piuttosto interessante e divertente, che sfrutta un'ambientazione alla 007 molto intrigante. Dategli un'occhiata.

SCHEDA DEL GIOCO

7 GRAFICA

6 GAMEPLAY

8 AUDIO

7 LONGEVITÀ

6 ORIGINALITÀ

PIACE

- Gran bella grafica e ambientazione vincente.
- Protagonista con carattere e curve da imbarazzare persino Lara Croft, peccato che si vedano poco...
- Colonna sonora spettacolare, anche se non in tema con i tempi: la musica lounge non era ancora stata pensata...

REVIEW

no one lives

NON PIACE

- La scadente sincronizzazione dei dialoghi e delle locazioni nel livello di training.
- A chiunque non ami gli sparatutto in soggettiva.
- A chi odia i 'mitisci anni feffanta'...



Le ambientazioni si mantengono sempre su livelli di qualità piuttosto alti.

un salto indietro e ricordare qualche dettaglio relativo all'**ambientazione** che possa fare capire di cosa stiamo parlando. Siamo nel bel mezzo degli **anni Sessanta**, in piena rivoluzione sessuale, con la swingin' London che detta i parametri della moda in tutta Europa, con **Beatles** e **Stones** che impazzano e fanno impazzire milioni di adolescenti, col **rock** che emette i suoi primi vigorosi vagiti, con i colori e gli odori di una stagione che non sembra destinata a finire mai. Mmmh... Ok, incidentalmente siamo anche in piena **Guerra Fredda**, i comunisti hanno diviso Berlino in una notte con un bel muro (che abbiano impiegato i velocissimi carpentieri bergamaschi?), mentre i terroristi non cambiano mai e sono decisi a fare fuori ambasciatori e personalità assortite. E voi? Chi siete? Dove andate?

Tanto per incominciare interpretate la curviforme **agente del controspionaggio internazionale** che, malgrado tutti i dettagli a partire dal nome originalissimo (**Unity**...) fino all'accento marcatissimo, sembra in tutto e per tutto l'**MI 5** inglese, in perenne lotta con la pericolosissima e altrettanto originale organizzazione terroristica **H.A.R.M.** Il tutto puzza un po' di 007 (e lo dobbiamo proprio dire, a partire anche dal titolo del game, NdM). Proprio la H.A.R.M. ha recentemente messo

bello **shooter in prima persona**, quel genere di giochi che sulla PSX mancavano e che sulla PS2 stanno cominciando a funzionare; ricordando le bellezze di **N.O.L.F.** ero quindi piuttosto ansioso di verificare che la conversione di quel titolo d'azione fosse stata fatta come si deve e non si trattasse del solito porting casereccio organizzato per ramazzare qualche palata di euro (dollari, yen, eccetera).

SCAMPATO PERICOLO

E sono stato accontentato. **N.O.L.F.** è infatti un gran bel gioco, posto che si venga a patti immediatamente con il **sistema di controllo** che, pur essendo preciso, necessita di essere padroneggiato. Una delle prime particolarità che mi hanno infatti notevolmente colpito è proprio rappresentata dall'utilizzo completo (!) di tutti i **tasti** e di entrambe le **leve**

MI5

Il **servizio segreto inglese**. Elisabetta II apprezza la fedeltà e la discrezione dei suoi sudditi tanto da richiederne i servizi addirittura... in rete! Se siete originari della Gran Bretagna (o avete parenti originari di quelle parti) potete tranquillamente mandare la vostra **richiesta di impiego** all'**MI5**. È probabile che Le Carré o il mitico Ian Fleming non approvarebbero le nuove modalità di reclutamento degli agenti per niente esotiche, però essere una spia al servizio di Sua Maestà... vuoi mettere paragonato con il rispettabilissimo (ma meno affascinante) titolo di Guardia Forestale?



L'atmosfera strizza decisamente l'occhio ai film di 007.

analogiche del pad, un'eventualità cui gli utenti - genericamente parlando - PlayStation non si può certo dire che siano stati abituati; tutti, ma proprio tutti i tasti un po' come in **Red Faction**, corrispondono quindi a un dato comando di gioco, la cui risposta è sempre puntuale e precisa riproducendo in maniera per niente approssimativa l'accoppiata mouse-tastiera del PC. Eccoci pronti, quindi, a utilizzare tutta quella serie di gadget letali e utilissimi che le spie sono solite portarsi addosso, come i simpatici 'apriporta multiuso', il profumo narcotizzante, gli occhiali con telecamera o magari un bell'accendino-torcia; per i materialoni non mancano però carabine Hamptoin, pistole di vari calibri e pesi, oppure un sempre affidabile e rumoroso AK 47.



Dovete fare un po' di pratica per assorbire il sistema di controllo!

mostrare tutte le vostre doti da **cecchino**, molto spesso saranno più richieste quelle che vi consentiranno di **intrufolarvi** in silenzio all'interno di sorvegliatissimi complessi per uscire una volta compiuta la vostra missione senza che nessuno si sia accorto di nulla. Avremo per esempio la possibilità di lanciare una **moneta** (o altro) per attirare una guardia in una zona della mappa in modo da liberare la via, o l'utilizzo di una particolare composizione per **vaporizzare** letteralmente l'eventuale cadavere di un nemico visto che - come sono solito ripetere - i cadaveri tendono ad attirare l'attenzione dei loro ex-compagni.

PER TERRA, ARIA E MARE...

Impossibile non notare che le vicende con protagonista **Cate** si svolgono in giro per il mondo in ambientazioni diversissime che

due livelli esclusivi che fanno luce sul passato della bella Cate, precedentemente ladra prima di essere spia. Nel primo vi troverete per le **strade di Londra** a fare un po' di pick-pocketing nelle tasche degli indaffarati londinesi, mentre nel secondo avrete il non semplice compito di intrufolarvi in un **pub**

durante l'orario di chiusura per svuotare **due cassaforti** del loro interessante contenuto. Non si tratta di livelli qualitativamente eccellenti (e forse la differenza si nota anche un pochino), ma aspettatevi di esplorarli quando vi capiterà di... No, non ve lo diciamo. Del punto di vista tecnico vale la pena di ricordare una grande attenzione per la **grafica** e le varie ambientazioni, oltre a un'innequivocabile **connotazione umoristica** spesso data ai dialoghi che, in perfetto stile inglese, non faranno morire dal ridere ma potranno fare nascere più di un sorriso; riguardo ai dettagli più spicci, possiamo dire che il **frame rate** è più che buono, anche in considerazione che siamo su una console, e non si segnalano rallentamenti di particolare rilievo. Un unico difetto, se

Forever

RAPIDI E INVISIBILI

In un crescente numero di giochi la componente **infiltrazione** sembra essere diventata uno dei principali terreni di scontro per gli sviluppatori, che hanno così la possibilità di introdurre una grande quantità di dettagli e/o tocchi di classe. **N.O.L.F.** non fa certamente eccezione, e se non mancheranno le opportunità per

attingono a piene mani da tutta la cinematografia degli **spy-movie** (**Bond** ma non solo), interpretazione questa che garantisce all'esperienza di gioco una notevole **varietà** sotto diversi punti di vista e che porta a non avere mai momenti di noia. Rispetto alla versione PC troviamo anche una bella sorpresa, che si concretizza con la possibilità di giocare

proprio ne vogliamo trovare uno, riguarda l'**intelligenza dei terroristi** della H.A.R.M. che, nei livelli da cecchino, si ostinano a percorrere le stesse traiettorie di avvicinamento agli obiettivi con il risultato che - se fossimo nella realtà - l'ultimo della squadra potrebbe tranquillamente appostarsi dietro le varie montagne di cadaveri che si sono generate nel frattempo e fare il suo sporco lavoro in tutta tranquillità. Nel complesso, comunque, un gioco veramente piacevole.

Una tipica cabina del telefono inglese. Che bello!



MITZI MARTIN

Da più parti mi si dice che questa splendida topolina che ha prestato volto, curve e tutto il resto all'agente **Cate Archer** è una modella piuttosto famosa. Per quanto ne so, non è molto vero. Però è un crimine contro l'umanità, perché Mitzi (che i fortunati americani hanno già potuto ammirare nel suo primo film da protagonista **Dude, where's my car?**, uàù...) è veramente una delle 200 cose per le quali vale la pena di essere maschi eterosessuali. Ricordiamo però a tutti i lettori che le sopracciglia di **Jennifer Connelly** sono tra le prime 160...





PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	7 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	9 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	9 ORIGINALITÀ
PIACE	• Combattere gli alieni a passi di danza... Grande! • Sonoro ovviamente di qualità • La protagonista è carina e indossa un completino niente male!
NON PIACE	• Livello di difficoltà davvero elevato • La particolarità del gameplay lo rende un prodotto di nicchia • Alla lunga è piuttosto ripetitivo

Alien, La Guerra dei Mondi, Men in Black, Pitch Black... I registi di questi film non hanno proprio capito niente! Gli alieni non si combattono con le armi, ma allestendo coreografie degne di Staying Alive!



L'unico a essersi (parzialmente) avvicinato alla verità è stato **Tim Burton**. Il geniale e visionario regista, infatti, nel suo divertentissimo **Mars Attacks!** trovava il modo di eliminare i coriacei alieni 'martellandoli' a suon di musica country. Nulla potevano le bombe atomiche, le mitragliatrici e le armi da taglio, solo i vecchi LP avevano la 'potenza' necessaria a far esplodere il cervello degli omni verdi. Questo concetto di 'lotta all'invasore' è stato ripreso e ampliato dalla Sony, che con **Space Channel 5** ci propone uno dei titoli più originali e concettualmente all'avanguardia della storia della PS2.

LA FEBBRE DEL SABATO SERA

Ulalà è una cronista d'assalto (anche se dal nome potrebbe anche essere la mascotte di Passaparola), decisa a tutto pur di conquistarsi la

(improvvisamente svuotatesi, visto che la gente balla tutto il giorno e il sabato sera non ne ha più voglia!) e in secondo luogo per gli stessi uomini, costretti a un logorio fisico devastante. **Ulalà** decide di unire l'utile al dilettevole: affronterà personalmente gli invasori, cercherà di riscattare i dance-prigionieri dalla loro triste condizione di ballerini involontari e realizzerà un servizio che farà schizzare alle stelle l'audience della televisione per cui lavora: **Space Channel 5** (ovvero la frequenza spaziale di Canale 5). E magari, se dovesse andarle male, potrebbe almeno rimediare un ruolo come **valletta** in qualche quiz serale.

A voler essere un po' più precisi e semplici, posso dire che il vostro obiettivo sarà quello di 'rispondere' agli attacchi danzerecci degli alieni, **ripetendo** alla perfezione i loro **passi...** a ritmo di musica.

Il gameplay di **Space Channel 5**, dunque, richiama da vicino quello di altri rhythm games (come **Dance**, **Dance Revolution** o **Parappa the Rapper**), aggiungendovi la



REVIEW



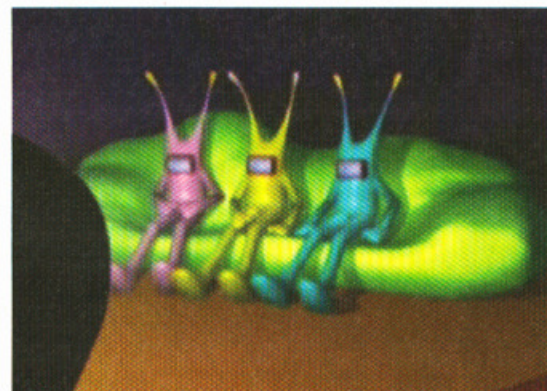
prima serata, la fascia televisiva più ambita, a discipito di Maria De Filippi. L'occasione le si presenta quando una **stazione spaziale** abitata da terrestri viene attaccata dagli **alieni**.

I cuginetti di E.T., però, non hanno intrapreso un'azione violenta, sterminando gli esseri umani o 'innestandosi' nei loro esofagi, bensì hanno spruzzato una **sostanza** altamente contagiosa che costringe le membra a muoversi a ritmo di musica. In buona sostanza, tutti gli occupanti la colonia sono costretti a ballare in continuazione!

Come potete ben capire la cosa rischia di diventare un problema... innanzitutto per i gestori delle **discoteche spaziali**

componente del **combattimento** e una (seppur esile) storyline. Riuscendo a eseguire al meglio i passi di danza, farete impennare lo **share** (visto che in ogni livello avrete un minimo di audience da portare a casa). Sbagliate troppi

Gli alieni hanno fatto l'abbonamento a Space Channel 5. E si divertono!



La recensione
dei migliori
SISTEMI AUDIO
per PS2 su

www.gamearena.it

movimenti, andate fuori tempo e la gente cambierà canale e il vostro direttore di rete non potrà che cacciarvi a calci... anche se portate un completino da infarto!

TECNO SADO MASO?

Nonostante il nome da pupazzo (o forse proprio per quello!), la giornalista rampante di **Space Channel 5** sfoggia un abbigliamento davvero degno di nota: stivali alti con la zeppa, **minigonna** da attacco cardiaco con tanto di spacchetto (e la telecamera indugia volentieri, soprattutto durante le coreografie più 'calde') e **top** molto attillato; il tutto in un trionfo di colori **sgargianti**, in cui l'arancione è il più sobrio! Graficamente la scelta degli sviluppatori è stata quella di privilegiare un aspetto fumettoso e da **cartone animato**, soprattutto nella

La struttura fisica degli alieni è davvero bizzarra. Gli sviluppatori hanno proprio dato libero sfogo alla loro fantasia.



esaltante, la **musica** - rivestendo un ruolo di primissimo piano - non può che attestarsi su ottimi livelli, anche se la scelta di generi risulta piuttosto limitata: **pop**, **house** e **funky** (Pitone, devi capirla: ballare sulle note dei Creedence non è proprio il massimo!).

LA LINEA ALLA REGIA

Bisogna riconoscere che agli sviluppatori della **Sony** non ha fatto difetto la fantasia, perché ambientare un rhythm game nel bel mezzo di un'invasione aliena è un'idea vincente e originale. All'assoluta originalità e alla più che discreta realizzazione tecnica,

titolo di questa natura, potreste restarne delusi, soprattutto sperimentando tanti problemi già durante i primi scontri. Se invece avete sulle mani i calli per le tante partite fatte con i vari **rhythm game** della Konami, apprezzerete questa escursione dance all'interno del genere dei giochi d'azione. Al di là di tutte queste considerazioni (alla fine è piuttosto ovvio che se un gioco appartiene a una categoria di titoli che non sopportate - anche se risultasse il migliore mai realizzato - non vi passerebbe neanche per l'anticamera del cervello di

La difficoltà, invece, potrebbe scoraggiare soprattutto i giocatori meno esperti: già il primo stage obbliga a passaggi piuttosto impegnativi, durante i quali le vostre mani dovranno muoversi con la prontezza di riflessi del miglior Buffon. È chiaro che, se non avete mai provato un



channel 5



Ecco il primo boss di fine livello, con il suo corpo di ballo formato da alieni gialli.

caratterizzazione degli **alieni**, che non potranno che strapparvi più di un sorriso (a partire dal primo mostro finale, una palletta violacea dalla cui bocca fuoriescono tanti alienini gialli, a mo' di corpo di ballo!). Se l'aspetto visivo risulta piacevole anche se non

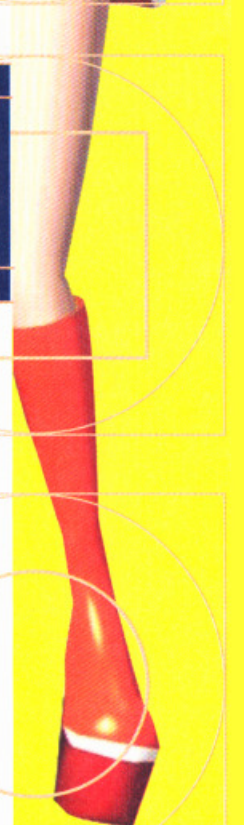
però, fanno riscontro un paio di problemi, relativi al **livello di difficoltà** e all'eccessiva **ripetitività** della meccanica di gioco. Quest'ultimo problema è comune a tutti i giochi di questo tipo, perciò ognuno di voi saprà perfettamente come reagire di fronte a un prodotto 'musicale'.

In ogni scontro danzereccio dovrete liberare gli esseri umani, caduti vittime del sortilegio alieno.



L'abbigliamento di Ulalà è davvero molto sexy, così come alcune delle coreografie che esegue.

acquistarlo), resta la bontà della realizzazione **tecnica** e va soprattutto sottolineato lo sforzo compiuto dalla Sony per proporre qualcosa d'innovativo e finalmente originale. Questo mese, con le recensioni di **Space Channel 5** e **Herdy Gerdy** abbiamo visto i primi 'segnali' di una svolta: le enormi potenzialità della PS2 sfruttate non solo per produrre ottimi racing games o giochi sportivi, ma messe al servizio di un gameplay nuovo e in grado di offrire sensazioni ed emozioni inedite. Se siete alla ricerca di qualcosa che non avete mai provato... beh, avete letto le due pagine giuste!



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	8 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	8 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	9 ORIGINALITÀ
PIACE	• Grafica da cartoon e sonoro di qualità • Tutto doppiato in italiano • Gameplay davvero originale
NON PIACE	• La particolarità del gameplay potrebbe non piacere a tutti • Molte sezioni di scarsa azione • Telecamera a volte non precisissima...

Un gioco che è un mix di generi, che propone una grafica molto carina e un gameplay vario. Originale, ma non per tutti.



Altre **IMMAGINI** di Herdy Gerdy su

www.gamearena.it



Proprio strani i casi della vita, vero? Uno si fa un mazzo tanto per un sacco di anni, per farsi una posizione rispettabile, si rompe l'osso del collo per salvare la Terra dalle minacce più disparate e quando ormai pensa di poter vivere di rendita... puff, in un momento si ritrova di nuovo **bambino**, vestito di stracci e con un solo sogno nel cassetto: fare il **pastore**.

Il pastore?!? Sì, avete capito bene: alzarsi alle cinque del mattino, portare il gregge al pascolo, starsene lì tutto il giorno e poi

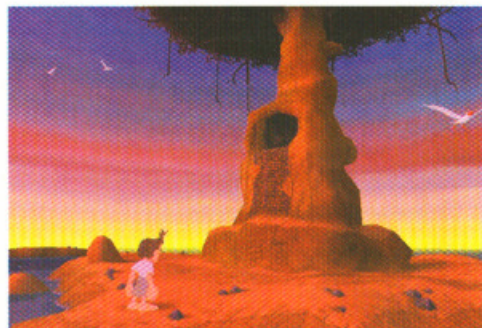
Nella vostra vita di videogiocatori siete stati di tutto: militari, sportivi, ballerini, personaggi dei cartoni animati e archeologhe con la quinta di reggiseno. Adesso dovete diventare un bambino-pastore.



Incontrerete varie condizioni climatiche... Certo che camminare in pantaloncini in mezzo a una tempesta...

REVIEW

hardy gerdy



Non mancano ambientazioni estremamente 'affascinanti'. Come restare insensibili davanti a un tramonto così?

tomare a casa... e alla sera andare a giocare a chi centra la **botte** con i tappi del Glen Grant. Bella vita, eh?

VIENI CON ME, PECORELLA

Fortunatamente la vita del piccolo pastorello **Herdy Gerdy** promette di essere un po' più movimentata di quanto precedentemente descritto, anche perché un videogame così non credo avrebbe riscosso molto successo! Tanto per cominciare, il bambino che dà il nome al videogame della **Core Design** (sì, sono proprio loro, quelli che hanno avuto il merito di farci conoscere miss **Lara Croft**) ha un obiettivo ben preciso: diventare il miglior pastore del mondo. E la possibilità è assolutamente a portata di mano, visto che sta per svolgersi il quinquennale torneo per l'elezione del **super-pastore**! L'importante competizione (che per coinvolgimento popolare viene subito dopo i Mondiali di calcio, ma di gran lunga prima della Sagra della Polenta Taragna e dei giochi parrocchiali di Corsico per la festa di Sant'Antonio da Padova) è da un sacco di tempo appannaggio dello stesso losco



Ecco una sezione in stile paltform che si alterna a quella nella quale fare il pastore.

figuro, che negli anni ha instaurato un regime di terrore tra tutti gli animali. Chi si aggiudica questo trofeo, infatti, diventa automaticamente colui che decide 'vita, morte e comportamento' di tutti gli animali del bosco. Perciò è indispensabile che **Herdy** si aggiudichi la prova, per poter riportare la serenità e far prosperare l'armonia tra tutti gli elementi della natura. Curiosamente questo titolo sembra voler far passare un messaggio di massimo rispetto





Ecco uno stormo di Doops da 'convincere' con le buone o con le cattive.

Volete intraprendere una guerra contro i mulini a vento? Potreste non vincere...

sera, infatti, il vecchio genitore si è addormentato e da allora nessuno è riuscito a svegliarlo... È vero, si era molto stancato nei giorni precedenti, ma dopo 72 ore Herdy ha cominciato a preoccuparsi. Dopo averlo chiamato ripetutamente, aver fatto scoppiare dei petardi, averlo gettato nell'acqua ghiacciata e bastonato con un randello nodoso, senza ottenerne il **risveglio**, l'affettuoso figlio ha intuito ci fosse qualcosa di strano! Adesso toccherà a voi aiutarlo nell'impresa di vincere il titolo e allo stesso tempo scoprire che cosa si cela dietro il pesante russare del vecchio.

Il gioco della Core Design si distingue fin da subito per un'atmosfera a metà tra la **fiaba** e il **cartone animato**. Il merito è principalmente della realizzazione grafica molto **fumettosa**, con ambientazioni dai **colori pastello** e dall'**elevata luminosità**. I personaggi, a partire da **Herdy** stesso, sono tutti molto caratterizzati, con tratti somatici accentuati in modo da renderli quasi delle **caricature** (a dirla tutta, il protagonista assomiglia un po' a **Robbie Williams** nel video di "Let Love Be your Energy"). Nel corso dell'avventura sarà molto importante **dialogare** con loro, per venire a conoscenza di informazioni indispensabili per proseguire (anche se non mancano persone che non vi forniranno nessun aiuto ma vi faranno solamente perdere del

sfogo alla propria creatività, presentando una serie di **buffe creature**, incroci tra animali realmente esistenti e altri di fantasia. Da bravo pastore in erba dovreste apprendere come 'trattare' con ogni singola specie e trovare il metodo per radunarla e portarla nel recinto. E qui entrano in gioco gli elementi da puzzle, che vi costringeranno a fondervi le cervella per trovare il modo di mettere al sicuro i

Doops (piccoli e teneri incroci tra un pollo e un'arachide), evitando che diventino la merenda dei perfidi **Gromps** (avete presente lo yeti? Ecco, dipingetelo di rosa e il quadro è completo!). Ogni specie avrà le sue caratteristiche, e il vostro compito di bravi pastori dipenderà da come riuscirete a 'confrontarvi' con ognuna. Fortunatamente vi verranno in aiuto anche dei **vestiti magici** che vi verranno donati al termine di alcune 'prove' e che vi permetteranno, come da tradizione, di

correre più veloce, spiccare **salti** più alti e così via.



verso l'**ambiente** e la **fauna** che lo popola; nei panni del pastorello, dunque, dovreste agire in completa armonia con la natura, facendo di tutto per integrarvi con essa, intervenendo nel suo completo rispetto.

UN GIOCO DEL WWF?

Il prode **Herdy**, oltre a concorrere per il trono di pastore dell'anno, durante la sua avventura dovrà anche scoprire di che maleficio è rimasto vittima il **padre**. Una

gran tempo!). In aggiunta potrete avvalervi dei servizi di una **talpa blu** (che come ogni talpa che si rispetti porta gli **occhiali** spesso un dito!) che non mancherà di consigliarvi quando vi troverete in difficoltà.

SUONANO IL CAMPANELLO

La caratteristica più interessante di **Herdy Gerdy** è il fatto di non poterlo catalogare sotto un unico genere (questione che sembra interessare sempre più titoli, e che nel giro di qualche tempo porterà all'abolizione dei generi 'fissi'). Agli elementi da **avventura** (i succitati dialoghi), infatti, se ne affiancano altri da **platform** game e altri ancora da **puzzle**. Spostandovi per le verdi e dorate valli dovreste raccogliere una serie di **campanelli** che vi serviranno in seguito per sbloccare delle **sezioni bonus** e anche dei **filmati extra**, che vi mostreranno le fasi della realizzazione del gioco stesso! La cosa particolare, però, sta nel fatto che non sarete obbligati a impazzire nella ricerca di quell'ultimo campanello, perché non si tratta di elementi indispensabili per portare a termine il gioco.

Decisamente più importante è imparare a **'governare'** gli animali. Da questo punto di vista gli sviluppatori hanno dato libero

ORIGINALITÀ CONTROLLATA

Herdy Gerdy è un titolo strano, dall'aspetto da platform game per un pubblico giovane ma con una **difficoltà** elevata che lo rende invece interessante per gli appassionati di puzzle games. Forse, proprio questa sua caratteristica potrebbe rivelarsi anche il suo limite più grande. Se siete alla ricerca di qualcosa di nuovo il nostro consiglio è quello di dargli un'occhiata. Potreste non lasciarlo più!



I Gromps all'apparenza sembrano inoffensivi, ma sono davvero cattivi!



Dovrete tentare di agire in completa armonia con la natura... Ce la farete?

DI MARCO MAGNI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5,5 L'ombra di Zorro casca nel marasma del déjà vu: ambiente 3D e controlli non eccezionali. Almeno offre una discreta trasposizione dei personaggi e una localizzazione ben fatta.	7 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	5 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ



Zorro, l'unico vero mago della spada (che sarebbe in grado di vincere ancora le Olimpiadi), approda sulla PS2 con una avventura notturna e con qualche annetto sulle spalle... Ma ce la farà ancora?



Zorro, silenzioso come una rana, si apposta come neanche Solid Snake!

REVIEW **L'ombra di Zorro**

PIACE

- Il carisma dei personaggi
- Tutto in italiano!
- Il mantello di Zorro

NON PIACE

- Controlli macchinosi
- Troppe sequenze precalcolate
- Caricamenti asfissianti



La storia di Zorro fu creata nel 1919 dallo scrittore **Johnston McCulley**, e divenne un film muto nel 1920. Molto nota è l'interpretazione dell'attore **Tyrone Power** nel remake del 1940. Nei primi anni dell'Ottocento la California era nelle mani dei colonialisti spagnoli. **Don Alejandro** e il figlio **Don Diego** non credono ai propri occhi quando scorgono nella sequela di sgheri iberici appena giunti dall'Europa il nuovo governatore: era la persona che credevano morta per propria mano già a **Saragozza**, dove l'uomo era meglio noto come 'il macellaio di Saragozza'. Cresce quindi l'apprensione nella loro fazenda, e Don Diego, nell'oscurità della notte lossangelina, combatterà per riportare la situazione fuori pericolo!

I MASCALZONI SONO OVUNQUE!

Il gioco è un tradizionale **arcade-adventure** in **3D**, con ambientazioni ingorosamente **notturne** (Zorro è sempre tutto nero e misterioso!) che pullulano di



Signore e signori, ecco a voi Zorro, uno degli eroi più affascinanti di tutti i tempi!

guardie. Il **dettaglio grafico** non è sorprendente, texture e **sorgenti d'illuminazione** sono di medio livello, mentre i disegni dei luoghi sono ispirati ma scarsamente particolareggiati. La telecamera è sempre dietro il protagonista, e lo riprende in **terza persona**. Carino il **mantello**, che svolazza secondo le capacità della console di calcolare le leggi della fisica. **Zorro** è un eroe dotato di grande abilità nell'utilizzo della **spada**; i suoi nemici, capeggiati dal **Sergente Garcia**, si danno alla pazzia gioia in territorio straniero e fanno uso di armi anche più pericolose: **moschetti** e **bombe a mano**! Negli scontri con la spada, però, al giocatore viene mostrata la **sequenza di tasti** per sconfiggere il nemico, attraverso una scena precalcolata dove i due duellano per bene con tanto di motion capture. Questa scelta lascia perplessi: l'azione del gioco è invasa da **elementi precalcolati**, e preclude al giocatore la naturale voglia di esplorare il territorio, poiché tutto si basa in zone altamente individuabili. Il sistema che permette il **controllo** del personaggio è comunque molto macchinoso. Lo stick sinistro lo fa **ruotare** su se stesso, mentre se spinto in avanti lo fa **camminare**. Tipico utilizzo, qualche annetto addietro, in quei capolavori di **The Last Ninja 1 e 2**

per Commodore 64. In questo caso rallenta i movimenti, perché avrete bisogno di velocità d'esecuzione per evitare le pallottole nemiche, che peraltro vi giungeranno inaspettatamente anche da dietro. Ciò significa individuare le **guardie** e scegliere se colpirle da lontano con i pochi proiettili a disposizione o sfidarle 'lealmente' con la spada. Se li sconfiggete, dovrete muovervi velocemente, perché dopo poco **si rialzano**! Bella trovata! Ma non dovevano essere morte?



I combattimenti avvengono eseguendo una serie di combinazioni di tasti.

UN' AVVENTURA DI CAPPA E DI SPADA

Dopo ogni luogo che avrete visitato, la console accede ai caricamenti delle **scene animate**: molto lunghi... e oltretutto siamo ripagati da sequenze piuttosto noiose! Sebbene servano allo svolgimento della storia, non sono realizzate molto bene: l'**atmosfera** è sicuramente più carica all'interno del motore 3D che non della trama che si dispiega mano a mano... Una nota di merito va alle **traduzioni** in italiano sia del parlato che dell'interfaccia: complimenti agli **In Utero**, nonostante il gioco non sia molto originale. Diciamo che, volendo tirare le somme, potrebbe attirare più per il titolo, la copertina e la licenza ufficiale della Disney che per l'effettiva qualità del prodotto.



Duelli all'ultimo sangue? Provate Dead Man nella SALA GIOCHI di
www.gamearena.it

DI MATTEO POZZI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5,5	7 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	4 ORIGINALITÀ

Nonostante un' apprezzabile realizzazione tecnica, queste Olimpiadi Invernali non escono dalla mediocrità a causa della scarsa varietà delle discipline e del gameplay poco divertente.



Siete di quei malati che in occasione delle Olimpiadi si sorbiscono dodici ore di TV al giorno di discipline che ignoreranno poi per i successivi quarantasette mesi? Et voilà, il gioco ufficiale per voi!



Nel bob, la fase di spinta iniziale è basilare...



REVIEW

salt lake 2002

PIACE

- Il fascino dei Giochi Olimpici è immortale
- La modalità Classica può tenere vivo anche il single playing
- Apprezzabile spruzzata di punk nella colonna sonora

NON PIACE

- Sei specialità sono poche
- Solo per quattro giocatori, e quasi sempre uno alla volta
- Sistemi di controllo poco felici



Il manuale di **Salt Lake 2002**, il gioco ufficiale delle **Olimpiadi Invernali** svoltesi nel mese di febbraio nello stato americano dello **Utah**, non poteva che aprirsi con la storica e abusata frase del barone **Pierre de Coubertin**, ideatore del moderno concept dei Giochi Olimpici: "L'importante non è vincere, ma partecipare, proprio come nella vita la cosa più importante non è il trionfo, ma la lotta quotidiana". Che siate o meno d'accordo (io lo sono solo con la seconda parte), la qui presente simulazione di casa **Eidos** vi offre la possibilità di rivivere a piacimento l'emozionante esperienza di alcune delle specialità olimpiche sulla neve.

QUATTRO PROVE PER UOMINI E DUE PER DONNE? MASCHILISTI!

L'operazione, lo sanno anche i sassi, è tutto meno che inedita: l'ultima a godere dei crismi dell'ufficialità in ambito invernale (con **Nagano Winter Olympics** per PSOne) era stata, giusto quattro anni fa (ma dài), quella stessa **Konami** che nel lontano 1983, in competizione col casalingo **Decathlon** di **David Crane**, aveva lanciato la moda dei **multievento** con il primo **coin-op** di **Track & Field**. Il genere ha poi avuto la sua età dell'oro con i **Summer** e i **Winter Games** della **Epyx** per **C64**, ma si è comunque mantenuto vivo nel tempo se il citato **Track & Field** ha avuto due belle versioni **International** per PSOne, mentre è stata proprio la Eidos ad accaparrarsi, due anni orsono, la licenza ufficiale dei Giochi, mettendola a frutto con il buon **Sidney 2000**. **Salt Lake**, purtroppo, delude già a confezione incellophanata, offrendo un assortimento di **discipline** troppo ristretto. Se Nagano '98 ne snocciolava tredici, è abbastanza inspiegabile la presenza su questo DVD di sole sei prove: **discesa**, **salto K120**, **slalom gigante** di **snowboard** e **bob a due** per i maschietti, **slalom** e **freestyle** sugli sci per le femminucce. Aggiungere un po' di sano shooting con il biathlon o di simil-racing con il pattinaggio di velocità sarebbe stato troppo oneroso in termini tecnici? Mah...



Un difficile passaggio sulla pista dello slalom.

HOLIDAY ON ICE

La **grafica**, in effetti, è bella tosta e concentrata sui corpi degli atleti, i cui movimenti sono riprodotti con buon realismo e fluidità. A corroborare il tutto ci si mettono una vigorosa **soundtrack** che pesca bene nella più infognata scena **punk** statunitense e una discreta **telecronaca** in italiano. Quello che delude maggiormente, a ogni modo, oltre alla furberia di accreditare la compatibilità con il **multitap** nonostante le prove siano da affrontarsi tutte (snowboard parallelo a parte) un concorrente alla volta, è proprio la **giocabilità** delle discipline. Sarò bacato io che ormai, a furia di flippare con **SSX Tricky**, associo l'idea di neve ai costumi funky e ai trick di breakdance, ma la sensazione generale è stata di una certa **noia**: nel salto dal trampolino basta pigiare un paio di volte **X**; il bob è poco controllabile; il freestyle è ripetitivo e le tre discese simili e ben poco veloci. Lo spirito olimpico, insomma (non quello del 'volemose bene' ma quello smanettone e sfascia-joypad degli omologhi videogiochi), ne esce svilito, fallendo proprio per quel che riguarda l'esperienza **multiplayer**.

E GLI INNI? CI SONO? MA SÌ...

Quattro sono le **modalità**: **Olimpica**, che consente di affrontare i Giochi in blocco, cerimonie di apertura, premiazione e chiusura incluse; **Trofeo** (a eliminazione diretta); **Classica** (single player con tre 'vite' a disposizione); e **Libera** (tanto libera da permettere di variare orario e condizioni meteo della prova). Scegliamo una delle **16 nazionalità** per la/il nostra/o atleta/a e via!



DI LUCIO PROSPERI

PLAY2 VOTO

6

Vista la penuria di giochi di tennis disponibili per PS2, *Centre Court* rappresenta un prodotto che non dispiacerà agli appassionati.

SCHEDA DEL GIOCO

6 GRAFICA

6 GAMEPLAY

7 AUDIO

6 LONGEVITÀ

6 ORIGINALITÀ



Spesso i tennisti cercano di recuperare la posizione e colpire la palla con un tuffo plastico e spettacolare.

La partita di tennis la domenica mattina non vi basta più?

L'Agassi che c'è in voi vi 'costringe' a dormire abbracciati alla racchetta?

La PS2, come sempre, vi viene in soccorso.



REVIEW

centre court: hard hitter

PIACE

- Buon livello di simulazione
- Realizzazione tecnica discreta
- Tutte le superfici a disposizione

NON PIACE

- I nomi dei tennisti non sono originali
- Alcune scelte cromatiche poco condivisibili
- Sistema di controllo piuttosto complesso



Qualcuno sa spiegarmi perché il tennis è il parente povero tra gli sport simulati su console? Da quando è uscita la PS2 abbiamo avuto cinque o sei giochi di **calcio** (e qui ci può stare, vista la popolarità), un sacco di **racing games**, un cospicuo numero di simulazioni di **basket**, **football americano**, **golf** e **hockey su ghiaccio**. E nemmeno un gioco di tennis. Chissà perché questo sport così popolare e praticato non gode di altrettanto successo nel mondo dei videogames? A memoria, solo il **volley** e il lancio del tronco d'albero hanno avuto meno titoli...

WIMBLEDON E DINTORNI

La Midas tenta di colmare questa lacuna con **Centre Court: Hard Hitter**, titolo ambizioso che vi offre la possibilità di cimentarvi nei più prestigiosi tornei del mondo. Perciò non state lì impalati, indossate il vostro completino da 300 carte, impugnate la racchetta con la destra e il joypad con la sinistra (o viceversa, come vi viene meglio) e preparatevi al primo set! Per far questo dovrete scegliere uno degli **otto giocatori** a disposizione; la cosa vi lascerà senza parole, ma ognuno di questi atleti avrà le proprie caratteristiche di precisione, resistenza fisica e sarà più o meno adatto a giocare su certi tipi di superficie. Fatto questo dovrete partecipare ai vari eventi, tentando la scalata alla corona di campione! Qualora gli otto figure (nessun nome originale, purtroppo, ma una discreta somiglianza con i più celebri giocatori... ecco l'escamotage adottato per non pagare i diritti d'immagine) non fossero di vostro gradimento, però, potrete crearne uno da zero, distribuendo i punti tra le sue caratteristiche. Il fatto interessante è che accumulando le vittorie guadagnerete altri **punti-abilità** (chiamiamoli così, anche se siamo di fronte a un gioco di tennis e non a un RPG), che potrete distribuire a piacimento. Fatto questo potrete finalmente scendere in campo, affrontando i match su quattro tipi di terreno (**erba**, **terra battuta**,

cemento e **indoor**), in grado di influenzare i rimbalzi della **pallina**. Questa caratteristica è stata decisamente accentuata, con differenze evidenti nei **rimbalzi** e nelle 'reazioni' della pallina, cosa che rende piuttosto difficile giocare sulle superfici più dure (visto che la palla schizza a velocità sostenute...). Probabilmente la cosa migliore è cominciare sulla **terra battuta** (la superficie più 'lenta'), in modo da impratichirsi con i comandi, tutt'altro che semplici e immediati.

TIRA, TE LO COMANDO!

Il **sistema di controllo**, infatti, deve essere 'digerito' perché supporta tutti i quattro tasti del joypad. Questo permette di effettuare altrettanti colpi diversi che, in combinazione con lo stick analogico, consentono di eseguire ogni genere di tiro. Come se non bastasse, è necessario esercitare una **diversa pressione** a seconda della forza che si desidera imprimere al colpo. Potete ben comprendere, dunque, come durante i primi incontri passerete più tempo a 'frustrare' l'aria e a slogarvi il gomito che a ribattere la sfera gialla nel campo avversario. È comunque un aspetto positivo il fatto che tutto si possa realizzare, a patto di essersi fatti un bel periodo di pratica! La realizzazione tecnica di **Centre Court: Hard Hitter** è piuttosto buona, soprattutto dal punto di vista **grafico**, anche se alcune **scelte cromatiche** non possono certo dirsi felici (qualcuno mi può spiegare perché, giocando con il sole sull'**erba**, la luminosità risulta tale da rendere difficoltosa la visione della pallina?). Anche le **animazioni** sono discrete; peccato che più di una volta gli atleti diano l'impressione di 'scivolare' (terreno ghiacciato?) e talvolta si avverte un piccolo stacco tra il movimento e l'impatto pallina/racchetta. Niente da obiettare, poi, anche sulla realizzazione degli **stadi** e sull'accompagnamento **sonoro**. Chiudiamo il tutto parlando del **multiplayer**... Il vostro multi-tap vi guarda con gli occhi colmi di speranza, nell'attesa che organizziate un bel torneo? Con **Centre Court** lo potete fare nuovamente felice. Tre amici, pop corn, birra e una bella sfida in doppio, due contro due. Contenti?



IMMAGINI E NEWS
sui giochi di tennis
per PS2 su
www.gamearena.it



Per colpire la pallina dovrete utilizzare tutti e quattro i tasti del pad.



The watcher



Marzo, un mese storico per il mondo delle console, per almeno due motivi: il primo riguarda l'arrivo di Xbox, la console di Microsoft che, dal **14 marzo**, sarà in vendita anche in Italia, assicurando d'ora in poi una sfida continua con la PS2 di Sony. L'altro motivo ci riguarda più da vicino, dal momento che marzo, come qualcuno di voi già saprà, segna anche l'arrivo di uno dei titoli più attesi di sempre: **Metal Gear Solid 2!** Dopo il clamoroso successo riscosso negli Stati Uniti, Solid Snake approda finalmente anche in Europa, e in confezione di lusso! La versione europea del gioco, infatti, offrirà un **DVD** aggiuntivo rispetto a quella americana, con il making of del gioco (un po' come avvenuto per un altro titolo Konami, **Silent Hill 2**).

Attesa anche per **Dynasty Warriors 3**, terzo capitolo di una saga di picchiaduro ambientata nel Giappone feudale, che dovrebbe arrivare verso la fine di marzo, e per **Grandia 2**, conversione per PS2 di uno dei migliori giochi di ruolo usciti per Dreamcast.

I patiti di ciclismo, poi, non potranno che gioire alla notizia che Konami ha pronto un gioco dedicato al Tour de France: arriverà in aprile e si chiamerà...Tour de France! Ad aprile è slittata anche la versione PS2 dell'eccellente **No One Lives Forever**.

Ma gli occhi di molti appassionati guardano già avanti, al mese di maggio, quando saranno lanciati due nuovi capolavori attesissimi: **Virtua Fighter 4** e **Final Fantasy X**. Benedetta primavera!

GIOCO

CASA

USCITA

Giants	Virgin	Imminente
Guilty Gear X	Virgin	Imminente
Legends of Wrestling	Acclaim	Imminente
Shadowman 2	Acclaim	01 marzo
Metal Gear Solid 2	Konami	08 marzo
Jade Cocoon 2	Ubisoft	21 marzo
Dynasty Warriors 3	THQ	24 marzo
Grandia 2	Ubisoft	28 marzo
Pro Rally 2002	Ubisoft	28 marzo
No One Lives Forever	Sierra	05 aprile
Tour de France	Konami	08 aprile
Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters	22 aprile
Drakan	SCEA	aprile
Parappa the Rapper 2	SCEI	aprile
Final Fantasy X	Square	maggio
Virtua Fighter 4	Sega	maggio



Le **RECENSIONE**
della pistola
GunCon 2 su

www.gamearena.it

Ci hanno sempre insegnato
che per uccidere un vampiro
bisogna piantargli un paletto
di frassino nel cuore.
Vampire Night fa cadere tutte
le nostre certezze sull'argomento.



PREVIEW

vampire night



La cura delle ambientazioni è uno dei fattori determinati e che conferiscono al gioco la giusta atmosfera.



Giocare senza la pistola non è il modo più efficace per ottenere buoni risultati.



Non mancano i classici boss di fine livello... Hanno forme molto bizzarre!



Non che io sia un particolare fanatico di **vampiri** e di storie che tirano in ballo le creature dell'aldilà (il vero esperto in materia è Alfredino 'tuttoattaccato' Delmonaco), ma le cose più banali sugli esseri succhiasangue le conosco. E quella del **paletto di frassino** piantato nel cuore – unico metodo per sbarazzarsi definitivamente del conte **Dracula** e dei suoi simili – è davvero nota a tutti. Fatta eccezione per gli sviluppatori della **Sony**, che hanno pensato di realizzare uno sparatutto nel quale bisogna utilizzare i vampiri come bersagli, per i proiettili di una **pistola**. E qui tutte le credenze degli antichi (a questo proposito, qualcuno sa dirmi se erano di legno? Va beh... lasciamo perdere) cadono, e si apre un nuovo mondo. A meno che i proiettili stessi non siano di legno, ma è una cosa che in questa versione preview non sono stato in grado di appurare.

MILI, SONO IL CONTE DRACULA!!!

Senza dubbio gli **sparatutto** con pistola rappresentano uno dei generi più divertenti e coinvolgenti in assoluto. La **Namco**, però, sembra essere una delle poche software house a realizzare prodotti di questo tipo... Il loro, ovviamente, non è buon cuore, ma visto che la pistola ufficiale della PS2 è la loro **GunCon 2** hanno tutto l'interesse a sfornare shooter di questa natura. E così, dopo l'ottimo **Time Crisis 2** è la volta di **Vampire Night**, conversione di un omonimo gioco da sala, che riprende le atmosfere dello storico **House of Dead**, sostituendo zombie e rifiuti di fogna vari con i più 'nobili' vampiri.

Il gioco propone, innanzitutto, la presenza della possibilità del **doppio**, cosa sempre estremamente gradita, anche se comporta la contemporanea presenza di due GunCon 2. È infatti vivamente sconsigliato l'utilizzo del joypad che – sebbene sia stato implementato in modo migliore rispetto a quanto avveniva in **Time Crisis 2** – non riesce a fornire la necessaria precisione. In **Vampire Night**, infatti, oltre a sparare ai vari nemici è necessario tenere d'occhio gli elementi 'nascosti': **botti**, **casse di**

legno, **vasi** e chi più ne ha più ne metta, racchiudono infatti una serie di **bonus** per ripristinare la vostra **energia** o per mettersi in tasca qualche dinaro sonante. Questi soldini, poi, possono essere utilizzati negli appositi negozi (con tanto di **commesso virtuale**...) per acquistare oggetti o armi più efficaci.

LA NEVE SCARLATTA

Graficamente **Vampire Night** sembra molto promettente, soprattutto per



Giochi di luce e riflessi, nonostante ci si trovi davanti a uno shooter, sono frequenti e molto d'atmosfera.

merito delle **ambientazioni** che vi porteranno a combattere all'interno di **cittadine medievaleggianti**, sulle cime di **monti innevati** e addirittura 'pattinando' su un **lago ghiacciato** sul quale si riflettono i raggi di un sole al tramonto! La giocabilità è garantita poi dalla struttura stessa del gioco (sparare a tutto ciò che si muove e che ha un brutto aspetto), 'approfondita' dalla presenza di elementi bonus da tenere costantemente d'occhio. Se un difetto si può trovare al gioco della Namco è il fatto di non essere particolarmente originale e di soffrire pesantemente l'ispirazione da **House of Dead**. Ma se fremete nel voler riutilizzare la vostra GunCon 2 blu fiammante, allora **Vampire Night** è il gioco giusto per voi!

DI MATTEO POZZI

La PS2 si conferma macchina 'multitarget', proponendo, accanto agli usuali cartoon racing e platformini vari, produzioni mature e intellettualmente intriganti come questo particolare gioco di ruolo nipponico...

shadow hearts



La moda **fantasy** imposta dal successo cinematografico de **Il Signore degli Anelli** ha inevitabilmente plagiato anche il mio cervello, a quanto pare: il titolo di questo **Shadow Hearts** e il rispettivo artwork sul CD della Beta Version pervenuta in redazione mi avevano nettamente fuorviato. Nulla c'entrano infatti gli elfi e gli hobbit della tradizione nordico-tolkieniana con il nuovo **RPG** di casa **Aruze** (di cui la **Midway** si è accollata la distribuzione), che gode invece di un'originale ambientazione neovittoriana cronologicamente collocabile agli



Combattimento e opzioni disponibili: ecco a voi tutte le statistiche!

inizi di un XX secolo 'alternativo', in cui convivono **magia** e tecnologia (e che è, un aggiornamento di **TechnoMage?**).

ASSASSINIO SULL'ORIENT-EXPRESS

L'avventura prende il via nel 1913, e l'impostazione che il team di sviluppo **ex-Square** della **Sacnoth** (già doverosamente bastonato dopo il controverso **RPG** di debutto **Koudelka**) ha evidentemente deciso di darle è

di chiara marca cinematografica (nonostante i modelli in **CG** dei personaggi non rappresentino certo il non plus ultra per PS2, e ricordino invece pericolosamente quanto già visto su PSone), data l'intro di ambientazione ferroviaria a effetto, con misteriosi personaggi, fatti inspiegabili, apparizioni demoniache, sbudellamenti vari e pure una sorpresina alla **Silent Hill**. Il riferimento al capolavoro **Konami** (e naturalmente al suo magnifico sequel che ha allietato - o meglio, angosciato - il Natale 2001 del Principe Nero), fatte tutte le debite distinzioni di location e **gameplay**, non è casuale: anche l'**atmosfera** che si respira in **Shadow Hearts** è di quelle pesanti e, soprattutto, 'mature' per i continui ed espliciti riferimenti horror-sessuali.

L'ANELLO DEL GIUDIZIO

Molto più tradizionale è invece la **meccanica di gioco**, tipicamente **RPG-style**. A dire la verità, sullo standard del sistema di **combattimenti a turni** è stata innestata una piacevole innovazione, consistente nella curiosa feature del **judgement ring**. Trattasi di una finestra che si apre in ogni occasione in cui un nostro personaggio si trovi a dover attaccare un **mostro**, lanciare un **incantesimo** o utilizzare un oggetto che richieda una qualche abilità speciale: un **indicatore rotante** percorrerà a velocità variabile la superficie del suddetto anellone, e starà alla nostra prontezza di riflessi stopparlo negli appositi **'spicchi'** di colore **giallo** o, volendo ammicciare un colpo particolarmente letale, in quelli **rossi**, ben più sottili, con la consapevolezza del fatto che finire fuori significa perdere il turno (questione di **timing** quanto tirare un libero a **NBA Live** o eseguire un trick di sci acrobatico in **Salt Lake 2002**, insomma). Meno aleatorio, comunque, di un tiro di dadi e più votato quindi a un concept di **azione** che, se da una parte potrà far storcere il naso ai soliti punisti, dall'altra rende l'avventura più appetibile a un pubblico che può anche infischiarne di non aver mai fatto una partita a **Final Fantasy**.

RUDE HERO E GIRL IN DANGER

Che la vena creativa degli sviluppatori sia promettente lo dimostrano anche la profondità della **trama** e la salutare

Come potete vedere, **Final Fantasy** ha veramente insegnato come gestire i combattimenti...



PREVIEW

spruzzata di humour (immaneabilmente nero, vista la scabrosità delle situazioni e le secchiate di sangue che girano) che permea i **dialoghi** e gli incontri con i **PNG**. A proposito di **personaggi**, il nostro party sarà inizialmente costituito dai due protagonisti, **Yuri** e **Alice**, entrambi dotati di poteri più o meno soprannaturali come la capacità (di lui) di operare macabre **'fusion'** con i mostri sconfitti, così da assumerne le sembianze in combattimento. Se per la storia vale quindi l'aggettivo 'impressionante', altrettanto non si può dire della realizzazione tecnica che, lungi dall'avere manifesti difetti, si limita ad ambienti



Creature poco disponibili al dialogo... Speriamo di averne ragione in fretta!

pre-renderizzati e fa un uso parsimonioso anche dei **filmati** in **CG**, preferendo meno onerosi dialoghi a schermo.

Bene il reparto **sonoro**, anche se un futuro **doppiaggio** in italiano appare quanto meno improbabile. **Shadow Hearts** si

preannuncia insomma come un'uscita interessante, di quelle 'minori' e 'di nicchia', ma non per questo meno meritevoli.

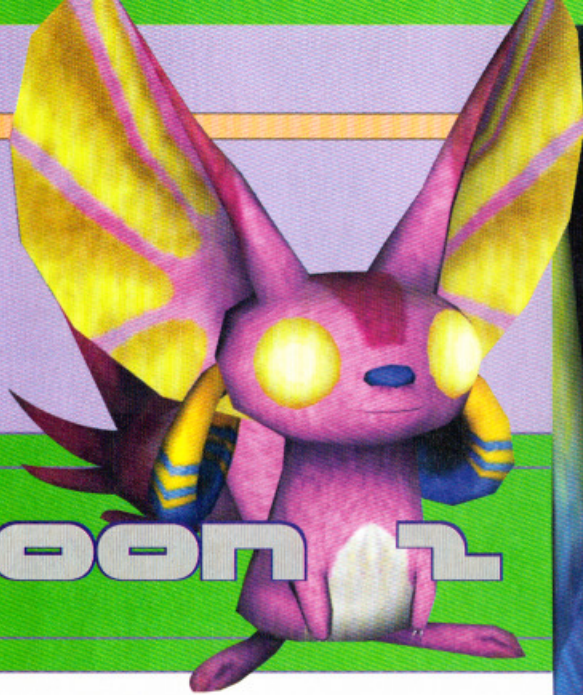




**Davanti al vostro
Pokémon Clone
nessuno può sentirvi
urlare...**

PREVIEW

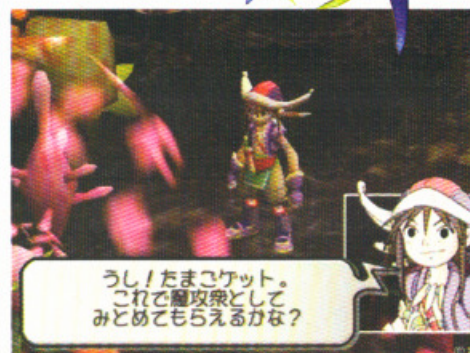
jade cocoon 2



La grafica non è affatto male e riesce a rendere pienamente le atmosfere nippo-fantasy di Jade Cocoon 2.



**Leggi la
RECENSIONE
di Pokémon Crystal
su**
www.gamearena.it



うし! たまごケット。
これで魔攻衆として
みとめてもらえるかな?

I dialoghi ricordano notevolmente altri vecchi titoli per PSX, Vagrant Story tanto per citarne uno...



Nel 1998 la **Genki**, sconosciuta (almeno da noi) software house, pubblicava un GDR piuttosto interessante dal titolo di **Jade Cocoon: Story of the Tamamayu**.

Dalle nostre parti il gioco non passò proprio inosservato, anche se nessuno sapeva esattamente cosa fosse un **Tamamayu**; ma gli italiani sono fedeli a mamma **Square**, e nel '98 erano ancora tutti presi da **Final Fantasy VII** per lasciarsi prendere da una nuova mania; nemmeno il vostro Sogliolone, maniaco di GDR, si interessò particolarmente al gioco per PSX, ma adesso che è arrivato nella sua versione per la Sorella Maggiore non potevo certamente lasciarlo scappare...

SORPRESE E COSE ORIGINALI

In modo assolutamente insospettabile per un **GDR**, saremo proiettati nel centro di un bel casino. Infatti saremo colati nei panni del simpatico **Levant**, sulle cui gracili spallucce grava tutto il peso della salvezza patria e gli toccherà andarsene avanti e indietro per il Paese alla ricerca di mostri e nemici da combattere. Praticamente una passeggiata di salute nemmeno troppo entusiasmante. Ma i giapponesi sono furbi, piccoli e laboriosi come termiti e difficilmente si limitano a fare come la Microsoft con **Flight Simulator**. Via le Torri, ed ecco quello nuovo. Se qualcosa va rinnovato loro lo fanno come si deve, diavoli di giapponesi! Eccoli allora pronti ad attingere in gran copia un sacco di elementi dai vari giochi di 'allevamento' come la fantomatica serie dei **Pokémon** e il divertentissimo **Monsters Rancer**; quindi adesso, quando vi troverete a incontrare un mostro interessante, invece di maciullarlo come si merita (unica opzione disponibile nei GDR), potrete anche **catturarlo**, e una volta giunti nella tranquillità della vostra stanzetta, **incrociarlo** allegramente con altri mostri per ottenere un 'superbad' da usare in combattimento. Huhahahahaha. Ka-boom! Lampi che squarciano il cielo di una notte tempestosa. Dolly sorride maliziosa nella sua stalla in Scozia. Hem. Genetica... Vista da qua, la cosa suona un po' maniacale e ha delle raggelanti connotazioni che ci fanno venire in mente il dr. **Frankenstein**; fatto sta che per quello che si è visto ci si diverte un bel po' a fare il 'piccolo ingegnere genetico'. Ha!

BOTTE PER INTERPOSTA PERSONA

D'altra parte, è proprio così. Il combattimento si struttura a **turni** e ogni allenatore (come?

Allenatori? Ma che, ci sono i Pokémon di mezzo?) o allevatore può richiamare accanto a sé fino a **8** creature in grado di prodursi in attacchi standard o magici utilizzando una certa scorta di **punti**, in modo che l'aspetto più strettamente 'manageriale' o strategico del combattimento sia sempre tenuto d'occhio. Non basterà, infatti, accertarsi che le vostre creature siano le migliori, ma anche che possiedano una **riserva di energie** sufficienti per resistere a tutta la durata del match. Parlando un po' di tecnica, vediamo subito che dal punto di vista

grafico le cose non sono affatto male; ci troviamo infatti dinanzi alla consueta impronta **manga** che sembra sia divenuta un marchio di fabbrica per questa serie di giochi, con personaggi dalla **testa bella grossa** e **occhi sproporzionati**, vestiti in modo improbabile ma **coloratissimo** e che si muovono in modo notevolmente fluido su bei **fondali pre-renderizzati**, splendidi tanto da accarezzare l'occhio in ogni momento.



Ecco qua Levant alle prese con uno dei coloratissimi mostriciattoli.

UNA PRIMA IMPRESSIONE

Tutto sommato le conclusioni che possiamo trarre da questa prima scorsa data a **Jade Cocoon 2** sono assolutamente positive, con l'idea che il gioco finito sarà in grado di garantire un buon monte-ore di divertimento e l'incognita relativa alla sezione di 'monster-breeding' in grado, a mio giudizio, di generare una minimanìa in perfetto Pokémon style. Certo, tutti i giochi in uscita in questo periodo devono per forza confrontarsi con attrazioni del nuovo Millennio come **Metal Gear Solid 2** o **Gran Turismo**, ma siamo assolutamente sicuri che non tutti i lettori di Planet PlayStation sono provetti agenti segreti desiderosi di fermare la terza guerra mondiale o piloti dal piede assassino; e che c'è ancora una larga fetta che ama questi giochini senza apparenti ed enormi pretese... Stiamo a vedere cosa verrà fuori dall'uovo di **Jade Cocoon 2!**



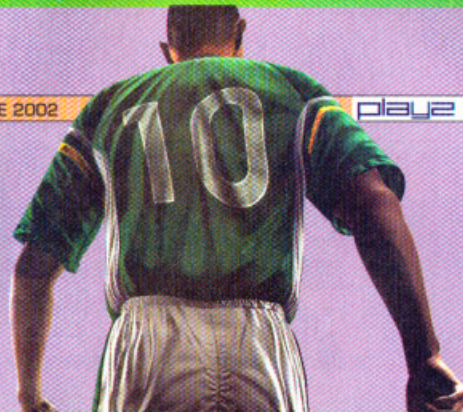
DI LUCIO PROSPERI

Nostalgia canaglia...

Quanti pomeriggi trascorsi a giocare con Kick-Off per Amiga e a guardare Holly e Benji in TV! Come passa il tempo.



Vi piace il calcio di una volta? Provate Browser Soccer nella SALA GIOCHI di www.gamearena.it



Kick Off 2002

PREVIEW



Poi, uno un giorno si sveglia, arriva in redazione e si trova sulla scrivania (a occupare proprio quell'ultimo angolino lasciato vuoto da monitor, tastiera, PS2, Xbox, due PlayStation, cinque joystick - di cui due della console Microsoft... avete idea di quanto siano ingombranti? - e la televisione di Boscolo) un CD con scritto sopra **Kick-Off 2002**. E poi si accorge che su Italia 1 fanno ancora **Holly e Benji**. E allora gli sembra che il tempo non sia mai passato e che potrà nuovamente finire velocemente i compiti, farsi un panino con la Nutella per merenda e trascorrere il pomeriggio tra joystick e telecomando.

E INTANTO IL TEMPO SE NE VA...

Al di là dei ricordi, quello che resta è la decisione, da parte della **Anco**, di riproporre quello che per anni è stato considerato il miglior gioco di calcio della storia (anche se - come avviene adesso per **Pro Evolution Soccer** e **FIFA 2002** - molti, secondo me a ragione, sostenevano che il vero capolavoro era **World Sensible of Soccer**). Quando si effettuano operazioni di questo tipo è possibile intraprendere due differenti strade: una versione che mantiene la struttura del **prodotto originale**, con tutti i

miglioramenti che la moderna tecnologia consente; oppure una versione che ripropone in tutto e per tutto le caratteristiche dell'originale.

La **Anco** ha optato per questa seconda possibilità: **Kick-Off 2002** è praticamente identico allo storico videogame! Questo vuol dire che la realizzazione grafica lascia ampiamente a desiderare (d'altra parte stiamo parlando di un balzo indietro nel tempo di oltre **dieci anni**!), con la canonica visuale **a volo d'uccello**. Per chi non fosse avvezzo a questo termine, tanto in voga ai tempi dei primi home computer, si tratta di un'inquadratura dall'alto come da un'ipotetica telecamera fissata sul becco di un volatile, passato per caso sopra lo stadio. Nonostante i **movimenti** dei giocatori risultino inevitabilmente penalizzati, bisogna ammettere che ai tempi la cosa funzionava e soprattutto l'inquadratura consentiva (insieme al **radar**, introdotto per la prima volta proprio da questo titolo) una buona gestione delle azioni.

AFTER TOUCH

La caratteristica che ha reso celebre **Kick-Off** - e che puntualmente si ripropone in questa versione 2002 - è il **controllo di palla**. La sfera di cuoio, infatti, non ha nessuna intenzione di farsi 'domare' con facilità e spesso e volentieri faticherete non poco per tenervela tra i piedi. Questo vi obbligherà a reinventare il vostro modo di giocare... dimenticatevi il pallone 'incollato' allo scarapino, qui è tutta un'altra storia! La cosa ovviamente innalza il **livello di difficoltà** e vi obbligherà a una certa pratica (accompagnata da sonore batoste), a meno che non abbiate giocato talmente tanto al gioco originale da aver inglobato nel DNA il sistema di controllo... con tanto di **after touch** (ovvero la possibilità d'imprimere



La visuale dall'alto garantisce una buona visibilità del campo (utilizzando magari il radar).

al pallone un consistente **effetto**, indirizzando dopo aver scoccato il tiro). La scelta della Anco, comunque, è stata precisa: offrire una riedizione del classico del passato, senza una goccia d'innovazione in più. Ovviamente la software house si vuole rivolgere ai nostalgici, che potrebbero apprezzare la possibilità di rivivere le emozioni del passato. Per tutti gli altri, credo che l'interesse sarà piuttosto limitato.

Obiettivamente sembra che il portiere abbia messo un po' troppi uomini in barriera.



È possibile rivedere tutte le azioni più spettacolari sfruttando una sorta di videoregistratore.



PS Compressor Force Feedback



Abbiamo finito di ingurgitare il fumo di scappamento degli altri! Con il nuovo volante PS Compressor siamo tutti Schumi...



Il responso con GT3 è fantastico: non avrebbe potuto essere altrimenti!

saremmo aspettati. La **sterzata**, sempre precisa e graduale, non fa rimpiangere il volante originariamente in bundle con il gioco, anzi. La **stabilità** è buona, sempre considerando che state giocando su un tavolo e non in un

Come era facile previsione, lo standard raggiunto dalle periferiche per PC è stato presto raggiunto da quelle per le console, e in particolare per la nostra preziosissima PlayStation nera (la 2, non la Yaroze...). Mi sto riferendo naturalmente al **Force Feedback**, vera delizia per gli amanti delle simulazioni automobilistiche e appennaggio esclusivo dei nostri computer da casa. Sebbene non sia il primo volante a uscire con il Force Feedback, il **PS Compressor**, questo è il nome della periferica che andremo a recensire, è sicuramente un volante di prima categoria, studiato appositamente per soddisfare i palati più esigenti e i maniachi delle simulazioni automobilistiche.

SPACCA IL PACCO!

Apriamo lo scatolone e notiamo da subito l'incredibile cura con la quale sono stati imballati tutti i pezzi. Troviamo quindi il volante con il 'corpo', il blocco cambio-freno a mano, un trasformatore per il force feedback e la pedaliera modello Formula 1, con il pedale del freno molto più grande rispetto a quello dell'acceleratore. Inoltre, per la mia gioia, seminascondo negli imballaggi salta fuori anche un morsetto per fissare a un tavolo o a un punto fisso la periferica. Il volante vero e proprio è ricoperto di gomma dura, in modo da rendere salda e sicura la presa. L'aspetto complessivo è sicuramente accattivante, con il colpo d'occhio che richiama sicuramente i migliori prodotti di questo tipo. Prima di incominciare diamo un'occhiata al manuale delle istruzioni (in italiano). Scopriamo così che il volante è **INTERAMENTE programmabile**; e quando dico interamente, significa in ogni sua parte. Ciò significa che potrete sfruttare al massimo le capacità analogiche dei tasti e del volante vero e proprio. In teoria potreste regolare la 'corsa' di ogni tasto o pedale per sfruttare un acceleratore 'lungo' e un freno 'corto' senza intervenire sui parametri di

gioco! Stesso discorso vale per il volante e addirittura per il freno a mano. La periferica supporta **tre modalità**, di cui una digitale e le altre due analogiche. La prima da usarsi quando le altre modalità non saranno supportate (ma si tratta comunque di giochi vecchi o alcuni nuovi che non hanno un menu di settaggi delle periferiche, ndr), la seconda per tutti i giochi che supportano il vecchio **Neg-Com**. La leva del cambio, non più a farfalla attaccata sotto il volante, altri non è che un joystick vero e proprio utilizzabile quindi anche come 'manovella' per giocare. A questo punto è arrivato il momento di provare il **PSCompressor**. Inseriamo lo spinotto.

SORPASSI A GO-GO

Il primo gioco con il quale proviamo il volante è, naturalmente, **GT3**, croce e delizia per gli appassionati di simulazioni automobilistiche. Il volante risponde esattamente come ci

cabinato. Molto buone le **vibrazioni** e soprattutto l'effetto **force feedback** che, alimentato a parte, svolge egregiamente il suo dovere, soprattutto sullo **sterrato**. Anche senza settare i pulsanti l'effetto di accelerata e frenata graduale è già perfetto, segno che chi ha inserito i settaggi di default con ogni probabilità si è ispirato a GT3. Sì, però lo sapevo già che il volante sarebbe andato benissimo con GT3... Proviamolo quindi con **Wipeout Fusion**, che sebbene la morte sua è con un pad, dovrebbe andare con un qualsiasi controller analogico. E, infatti, anche qui il nostro **PSCompressor** si impone per precisione e realismo, in alcuni casi meglio addirittura che con **GT3**. Grandi le vibrazioni e il force feedback, che regalano un'ottima sensazione di **realismo**. Molto valida la differenziazione che fa il volante dei terreni sconnessi: alcuni ne risultano solo leggermente, altri invece faranno vibrare di brutto il volante.

Quindi?? Non c'è dubbio che siamo di fronte a una gran bella periferica, costruita con criterio e pronta a soddisfare le esigenze della maggior parte degli utenti. Se a questo ci aggiungete che il volante è compatibile con **Ps2**, **PsOne** e **PSX**, allora potreste seriamente pensare a mettere da parte i soldini (un po' tantini, comunque...) per un eventuale acquisto.

... ma la vera sorpresa è con Wipeout Fusion: che feedback!!

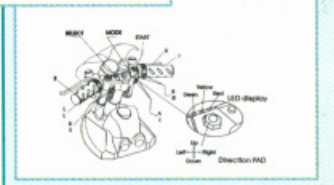
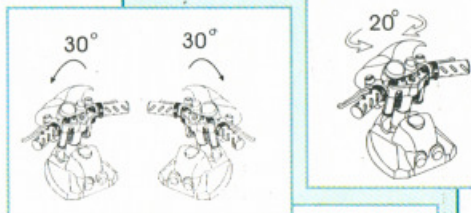


ducati corse II

E potevano starsene buoni buoni, a guardare, i novelli Biaggi? Col nuovo Ducati Corse II, la 'piega' e di rigore...

NOVITA' E MESSA IN PIEGA

Una delle principali caratteristiche di questo manubrio che, scommetto, piacerà a molti, è l'innovativo sistema di **inclinazione dell'asse orizzontale**. Contrariamente a quanto visto finora, per cui non era possibile girare nient'altro che il manubrio a destra e a manca, adesso possiamo anche inclinare verso **destra** e verso **sinistra**, simulando in tutto e per tutto una 'piega' motociclistica. Se da un lato tutto ciò può risultare **iperrealistico**, la tecnica di piegatura (chiamiamola così) non è semplicissima da padroneggiare, cosa che vi obbligherà a fare molte prove prima di riuscire a ottenere risultati accettabili. La difficoltà maggiore non è tanto nell'effettuare la curva, quanto quella di destreggiarsi attivamente nel **punto cruciale**, e cioè il punto in cui le gomme perdono aderenza e la moto scivola via da 'sotto'.



Il'altra periferica di questo mese è sempre distribuita dalla **CTO** e prodotta dalla **X-Tecnologies**, da tempo attivissima nel mercato delle periferiche per console. Anche questa, sebbene sia stata progettata e realizzata per **PlayStation 2**, è compatibile anche per la **PsOne** e per la **PlayStation**. Trattasi di un **manubrio** motociclistico, erede diretto di quel **Ducati Racing Handlebar** che uscì un paio di anni orsono. Dedicato ai centauri quindi, anche se ultimamente le simulazioni a tema latitano...

IMBALLAGGIO CONFEZIONATO

All'apparenza il **Ducati Corse II** è un po' una delusione. Piccolissimo, molto giocattoloso, dà proprio l'impressione di essere un prodotto dedicato ai più piccoli. Nella confezione troviamo: il **manubrio** con tanto di base, una **cupolina** che dovrebbe imitare quella delle moto da gara e una **busta** con degli adesivi e il libretto di istruzioni. Gli **adesivi** non sono altro che dei numeri da appiccicare davanti alla cupolina (un po' da malati, a mio avviso... ndr). Mancano totalmente dei perni con i quali fissare la periferica da qualche parte, escluse le solite piccole **ventose** (tre di numero!!) che fanno e non fanno. Senza indugio alcuno, proviamo subito il manubrio con **MotoGp2** di recente uscita. Purtroppo i miei dubbi sulla stabilità del **Ducati II** diventano realtà non appena si inizia a giocare. Non c'è modo di renderlo stabile se non fissandolo a una **superficie liscia** (alcuni consigliano di mettere un po' di saliva sulle ventose, altri un po' di mastiche... fate vobis) e giocare con un po' di attenzione. Il responso, a discapito dell'aspetto, è buono, anche se non sempre semplice da padroneggiare. In effetti, la novità eclatante che presenta questo volante è rappresentata dal fatto che oltre a sterzare normalmente il volante, lo si può anche **inclinare** orizzontalmente ottenendo l'effetto delle inclinazioni che tanto ci piacciono nel motomondiale. Naturalmente, tutto ciò finisce per garantire un maggior livello di **realismo** e per rimettere in discussione l'approccio al gioco, che in tal modo diventerà sicuramente più difficile.



Il comportamento in gara è soddisfacente, tenuto anche conto che il manubrio è stato progettato apposta per i giochi di moto e difficilmente riuscirete a trovargli altri impieghi. Le **sterzate** sono graduali soprattutto in modalità **analogica**, e il manubrio risulta essere preciso nella stragrande maggioranza dei casi. Piccola precisazione: se prima era più semplice impostare una **curva**, ora con le inclinazioni sull'**asse orizzontale** tutto è più complicato, non fosse altro che, ad alte velocità, una piccola flessione del braccio in curva potrebbe modificare la traiettoria di quel tanto da andare a finire con il popò per terra.

COMPATIBILITÀ RETROATTIVA

I tasti sono tutti a portata di mano anche se, proprio per essere pignoli, potrebbero risultare troppo piccoli, soprattutto a chi possiede mani più grosse della norma. Disponibili due modalità che sono l'**analogico normale** e la **Neg-Con**, che garantisce la compatibilità con i giochi supportati da quest'ultima periferica. La stragrande maggioranza dei giochi, comunque, supporta principalmente la modalità analogica, che è anche quella sfruttata dal mitico **Dual Shock**. Nel complesso il volante non è malaccio, ma l'aspetto un po' troppo 'giocattoloso' e la mancanza di morsetti e/o qualche ventosa in più si fanno sentire. Certo i patiti delle simulazioni di moto ci potrebbero fare un pensierino, valutando anche il fatto che le simulazioni motociclistiche non sono molte e che il manubrio è inadatto ad altri generi di videogames.





hot mike

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI

RYNN

Capita a volte di reincontrare una persona dopo tanto tempo. Una persona che conoscevi bene. MOLTO bene. Il tempo passa e, si sa, rimargina tutte le ferite. Quasi tutte. Alcune sono troppo difficili da guarire e ti lasciano cicatrici profonde. Magari riesci a scordartele, ma basta un soffio di vento, un alito di drago, per risvegliare antichi ricordi che credevamo sopiti...

Vado a trovarla a casa sua. Conosco l'indirizzo. Assomiglia a un antro, ma non spettrale; un incrocio tra una casa ad architettura organica e l'ala di un castello. La signorina deve aver fatto festa: c'è un orchetto con grembiolino e cuffietta che sta spazzando per terra con l'aria più mesta che io abbia mai visto. Ma quando compare lei, tutto intorno diventa niente...

P: Buongiorno.... Rynn.

R: Buon... buongiorno.

P: Beh, eccoci qui...

R: Già...

P: Bella giornata, eh?

R: Uhm... sì, ma mi sa che volge al brutto.

P: Beh, ma domani è un altro giorno, no?

R: Ecco! Evasivo come al solito! Sei sempre stato così! Non lo sopporto...

P: Evasivo IO?? Guarda che eri tu che volevi sempre evadere quando giocavamo al Carceriere & La Piccola Detenuta!

R: Non mi far passare per una delle zozzone che di solito ti ripassi tu, perché guarda, non è proprio il caso!

P: ... Ah, già. Parliamo allora di queste famigerate foto...

R: Ma... come hai fatto... io... io non volevo! Ero giovane e ingenua, dovevo lavorare, avevo bisogno di soldi...

P: Già, dicono tutte così... Non potevi chiedere aiuto al tuo amichetto Anok?

R: Cosa c'entra adesso lui? Perché lo devi tirare in ballo ancora adesso? Ah già, tipico tuo: quando non hai argomenti, cerchi sempre di far affondare me...

P: Non sono certo io quello che si fa vedere in giro a cavallo di un drago vestito con due stringhe di cuoio!

R: Già, però quando le usavo per frustarti non ti dispiaceva, vero??

P: Già, quei piccoli ami strappare carne all'estremità erano un vero spasso... Beh, adesso avrai qualcun altro da punire, vero padrona? E chi, sentiamo? Uno di quegli orchetti che ti spezzano la casa? O tutti insieme?!

R: Quelli me li ha mandati l'agenzia, loro non c'entrano. Tu, piuttosto, è possibile che debba venire sempre a sapere tutto dagli altri? Dai giornali, poi... Tutte quelle foto di te insieme a quelle squadrone americane, inglesi... Mi sono chiusa in bagno a piangere per un giorno intero quando le ho viste...

P: Dai, non fare così! Pensavo avessimo superato certe cose...

R: Già, lo pensavo anch'io. Invece non è cambiato niente. NIENTE!

P: Rynn, ti prego, in nome dei vecchi tempi...

R: I vecchi tempi? I VECCHI TEMPI?? Te li do io i vecchi tempi!

... e a questo punto estrae una gogna e un rastrello, segnale abbastanza evidente che è meglio levare le tende!



RECENSIONI

GB ADVANCE

UNOWN

CARTE DEI POKÉMON

**IN EDICOLA
È ARRIVATO
IL NUOVO
NUMERO DI**

LA RIVISTA
PER CHI GIOCA
GAME BOY

**GAME BOY
PLANET**

**LA GUIDA
PIÙ COMPLETA
AL MONDO
DELLE CONSOLE
PORTATILI**



ANTEPRIME

GAME BOY COLOR

POKÉMON

NEWS



Monsters & Co.

DI MATTEO POZZI



Planet Voto

79

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 9
- Gameplay 7
- Sonoro 7
- Longevità 6
- Originalità 5

A favore:

- Il film è stato un successo in America, lo sarà pure da noi
- Qualche simpatica trovata anche a livello di gameplay
- Due personaggi interpretabili

Contro:

- Un platform 3D della Disney: la solita solfa
- Facilino
- Infelice sistema di telecamere che complica alcuni passaggi

GAME ARENA

Si parla anche di
cinema nei
FORUM di
www.gamearena.it



a Pasqua si avvicina e con essa il consueto appuntamento al cinema con il nuovo film **Disney**. Se avete recentemente bazzicato qualche multisala di quelli gozzi e filoamericani (io ho un **Warner Village** vicino a casa), avrete forse notato una strana coppia di pupazzoni adibiti a farne la réclame. Uno è un nanerottolo monocolo di colore **verde**, l'altro uno pseudo-Yeti **azzurro** e cornuto, e la pellicola che li vede protagonisti si intitola **Monsters & Co.**, da noi in uscita il 15 di questo mese. Noto ritardo rispetto agli Stati Uniti, che se la sono goduta già nel weekend di Halloween 2001, decretandone l'apoteosi (**63 milioni di dollari** incassati nei primi tre giorni di programmazione!).



▲ Il cartello parla chiaro: è vietato il bagno a tutti i Sulley!

LO VUOI UN PALLONCINO? CALLEGGIANO...

Naturale che la casa di Topolino ci ricamasse sopra traendone gadgettistica varia, un sito web in **Flash** zeppo di giochi e curiosità (www.disney.it/Film/Monsters) l'indirizzo di quello in italiano) e un videogioco per PlayStation, già peraltro pre-testato da Planet (da me, chiaro) un mese fa. Riassunto della storia per i distratti: **James "Sulley" Sullivan** (quello grosso e bonaccione) e **Mike Wazowski** (quello piccolo e logorroico) sono due **Terrorizzatori di Bambini** al soldo della **Monsters & Co.**, dei



Il nostro bestione in un attimo di perplessità: chi terrorizzare?



▲ Un tappeto elastico: questo sì che è terrificante!!

mostri di professione, insomma. Nel film c'è di mezzo una **bimba** umana che li metterà nei guai, ma nel gioco le cose sono molto più semplici: nei panni alternativamente dell'uno e dell'altro dovremo meritarcì una serie di **medaglie** in funzione degli spaventi procurati a dei robottini simulabambino chiamati **Nervi**. Per fare ciò, ci toccherà girovagare per una dozzina di **livelli** strutturati secondo una classica logica da **platform 3D**, in cerca dei contenitori di un'apposita sostanza (tale **Melma Primordiale**) in grado di potenziare la nostra carica di terrore.

UGA-UGA! BLEAH BLEAH! AARGH!

Come si vede, il **gameplay** è leggermente diverso dal solito: non si corre cioè in giro per lo **stage** da un portale di entrata a uno di uscita, ma si va alla metodica ricerca prima della Melma e poi dei Nervi a cui fare "boo". Peccato che la millantata **Modalità Spavento** (che sopravviene all'incontro con uno dei malcapitati automi) si riduca a una breve sequenza di tasti da schiacciare, senza alcuna difficoltà o senso di sfida. La competizione è tenuta un po' su, oltre che dalla presenza di alcuni livelli **bonus**, dall'alternanza tra i due protagonisti, la cui simpatia rimane alla fin fine il pezzo forte del gioco, anche in virtù di una realizzazione di buon livello sia quanto a **grafica** (bene i **colori**, male le **inquadrature** che in alcuni casi complicano le cose anziché facilitarle), sia quanto a **sonoro** (il **doppiaggio**, che nella versione originale ha coinvolto voci e volti celebri come **John Goodman** e **Billy**

Roba per bambini?

Il connubio **Disney-Pixar** ha prodotto negli ultimi anni quattro lungometraggi che, da qualsiasi parte la si voglia guardare, hanno comunque segnato un momento cruciale nella storia del cinema. **Toy Story** (1995), **A Bug's Life** (1997), **Toy Story 2** (1999) e il qui presente **Monsters & Co.** hanno imposto un nuovo standard produttivo totalmente dipendente dalla tecnologia digitale, cui anche la concorrenza sembra essersi felicemente sottoposta (vedi **Shrek**). Lungi dall'aver spodestato gli attori in carne e ossa o i classici **cartoni animati**, più vivi che mai, la **Computer Graphic** è una risorsa che non finisce di stupire: tanto per dime una, pensate che l'azzurro vello del buon **Sulley** è costituito da qualcosa come 3 milioni di singoli peli "virtuali", in grado di riprodurre alla perfezione sfumature, densità e movimenti di una pelliccia vera!



▲ Buuh, buuh, buuh! Quanto è dura la vita degli spaventatori...

Crystal, è ben curato anche in italiano). C'è poco da dire: le produzioni della Disney hanno ormai raggiunto uno standard in grado di farla andare sul sicuro e di non deludere in special modo chi, dopo aver visto il film, abbia la curiosità di comprarsi il gioco. Gli altri, più smaliziati, passino pure ad altro.

Scooter Racing

DI **MATTEO POZZI**



Il successore mondiale di **Tony Hawk** (che i fan avranno scorto anche in TV, travestito da pollo o da Santa Claus, in mezzo a quel branco di storditi della malata trasmissione di **MTV**, **Jackass**) ha avuto, tra gli altri effetti, quello di generare un inaspettato numero di cloni, tra cui l'ottimo **Grind Session** (fine 2000). I programmatori del titolo **SCEE**, gli **Shaba Studios**, erano poi passati l'anno scorso alle dipendenze della **Crave**, dando alle stampe un'inedita simulazione di **monopattino** dal titolo **Freestyle Scooter**. Ora è in fase di lavorazione il qui presente sequel **Scooter Racing**, con sviluppo affidato alla **Vision Scape Interactive**, a cui vanno i miei personali complimenti per l'intro col pagliaccetto punk che foggia palloncini a mo' di logo del team. Basta poco per farmi contento, eh?



▲ *E questo qui accanto, dove pensa di andare così conciato?*

DIVERSO, MA MICA POI TANTO

Freestyle Scooter, 'originalità' per la scelta dei monopattini a parte (il virgolettato è d'obbligo, data comunque l'assoluta aderenza ai canoni dei giochi di **skateboard**), non usciva da una sostanziale mediocrità per tutta una serie di difetti a cui - diciamo subito - **Scooter Racing** non sembra avere posto rimedio. Ma andiamo con ordine. L'assurda **storia** che stava alla base del prequel (farmeticazioni circa un robot rapitore di bambini...) è stata fortunatamente spazzata via in favore di una più semplice

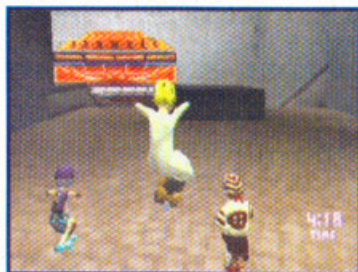


▲ *Embé, mica solo Tommy Hawk sa grindare sui corrimano...*

struttura da classico gioco sportivo: niente trama e **modalità** principale denominata **Circuit** in cui si bloccano via via nuove prove. La decisione si rivela felice soprattutto in relazione all'aumentato numero di **personaggi** (dodici), anche se l'assenza di un sistema di **abilità** o di **statistiche** che li differenzi rendesse la scelta puramente estetica. Ugualmente indifferente la selezione dei monopattini, disponibili in cinque **colorazioni**.

SUPERMAN, NAC-NAC, INDIAN...

A una simile povertà di fondo fa eco una realizzazione tecnica appena sufficiente. Rimandando il giudizio sul **sonoro**, nella speranza che venga aggiunta ai discreti **effetti** una degna **soundtrack** (fondamentale per



▲ *Uhau, un bel salto in compagnia!*

questo genere di giochi), va un po' ripresa la **grafica**, ancora affetta da **clipping** e da disturbi della velocità (rallentamenti, scatti ecc.). Sulla retta via sembra invece il **sistema di controllo**, perfettamente in regola con le normative Hawk da tempo vigenti: si salta cioè con **X** e si combinano i **trick** di **spin** con **Quadrato**, di **grab** con **Cerchio** e di **grind** con **Triangolo**. L'elenco è ben fornito e garantisce una certa varietà, per quanto la **fisica** degli (... come si dice?) skater lasci adito a qualche perplessità, specie nel rapporto con gli elementi poligonali del paesaggio.



▲ *La velocità, anche ai primi livelli, è davvero notevole.*

RMANDATO A SETTEMBRE O A QUANDO CAVOLO DEVE USCIRE

E a proposito di paesaggi, un altro punto debole è momentaneamente relativo alla **location**, solo tre (**Grunge**, **Mall** e **LA**) e da rigiocare per tre volte consecutive dapprima in **Time Trial**, poi in **Race** contro altri due concorrenti e quindi in **freestyle** nella versione **Park**. A lasciare perplessi è soprattutto la fase di gara, in cui, alla faccia del **look** generalmente 'bambinesco' del gioco, l'assatanata **velocità** degli avversari non lascia possibilità di errore fin dal primo livello. Con i doverosi aggiustamenti, **Scooter Racing** può anche meritare una certa attenzione; ma alla **Crave** sappiamo che c'è ancora molto da lavorare!

Potenzialità

75

Uscita prevista

Fine marzo 2002

Assomiglia a:

- Il suo predecessore **Freestyle Scooter** e i giochi di skate in genere, specialmente **Grind Session**

Ha qualcosa in più di:

- **Freestyle Scooter** (maggior scelta di personaggi)

Ha qualcosa in meno di:

- I tre **Tony Hawk's Pro Skater** (stile, solidità grafica, fisica, ambientazioni, colonna sonora...)



Le recensioni di tutti i giochi di X-sport su

www.gamearena.it

FIGHT FOR YOUR RIGHT TO PARTY

Le tre **crew** presenti nel gioco non sono casuali accozzaglie di coattelli, ma rispondono a una certa logica tematica. La squadra blu dei **Front Runners**, per esempio, bazzica in area sportiva, annoverando il quarterback **Dino**,

la calciatrice **Melissa**, il portiere di hockey **Tank** e l'arbitro **Ref**. I rossi **Bay City Thrashers** sembrano attingere dalla piccola criminalità con la bella leader **Oni**, i marcantoni **Mikey** e **Streak** e una gioviale nonnina (**Granny**).

A completare la line-up è la squadra dei 'secchioni' (**Eastside Lightning**, i gialli), con il nerd **Norman**, la psicopatica **Claudia**, il Prof. **Otto Von Thrash** e perfino una scimmia scappata da un laboratorio (**Chippy**)!



Rayman Rush

DI MATTEO POZZI



evoluzione della specie, quel gran barbogio di **Darwin** ce l'ha insegnato, non è mica tutta rose e fiori. Anche in campo videoludico essa comporta esclusioni, sorpresi, eliminazioni: come spiegare agli utenti PSOne la doverosa crudeltà di software house che pubblicano episodi di saghe cresciute e fattesi grandi con la Dea Grigia (**Metal Gear**, **Resident Evil**, **Wipeout**, il calcio della **KCET** nelle sue mille sigle...) in versioni rigorosamente PS2-only? Certo, le eccezioni ci sono state (**FIFA 2002**, **Tony Hawk 3**), ma l'andazzo generale sembra ormai irreversibile. Sembra, perché poi la **Ubi Soft** se ne esce con un'ideuzza mica male: "Abbiamo creato **Rayman M** per PS2? E facciamone una versione **light** pure per PlayStation, va".

LA MIA DOLCE METÀ

Già, perché **Rayman Rush**, come intuito a scatola chiusa dal preveggenza Lucio, altri non è che la metà **racing** del succitato **party game** PS2 che, come forse ricorderete, vedeva quel dannato incrocio tra un mammifero e un ortaggio, già protagonista di due fortunati **platform** (tre con la versione **Revolution** per PS2), impegnato con tutta la sua cricca a correre e fare a botte, sulla scia di quell'altro scalmanato di **Crash**, in apposite arene **multiplayer**.

Quello che avremo presto tra le mani sarà insomma un ulteriore passo avanti sulla strada della contaminazione dei generi: i personaggi di un **platform** si trasferiscono in un **racing** ma si dimenticano i kart di 'mariessa' memoria e gareggiano quindi con quanto la natura ha donato loro: i **piedi** (e una melanzana al posto del corpo... no, beh, complimentoni!).

IDEA PER UN CROSSOVER VIDEOGAMMAISTA: RAYMAN VS MAN RAY

I **personaggi** inizialmente disponibili sono quattro (**Rayman**, **Globox**, **Henchman**, **Razorbeard**), più altrettanti segreti da sbloccare. Con il medesimo sistema (vinci e sblocca) sono organizzate le dodici **piste**, suddivise tra quattro **ambientazioni** che ricalcano quelle del secondo episodio del **platform** (il primo era già stato saccheggiato per trarne il lussureggiante **Rayman Advance** per GBA). Cinque sono invece le **modalità** di gioco: **Allenamento**, **Campionato**, **Sfida sul Tempo**, **Lums** e **Bersaglio**.

La prima è raccomandata per prendere confidenza con i tracciati: va detto infatti che la geografia dei **livelli** è quella di un classico gioco di piattaforme, con salti, arrampicate, scorciatoie e ostacoli da evitare. Di **racing**, insomma, c'è giusto la sfida con l'avversario (in **Campionato**) o il cronometraggio (in **Time trial**): e quest'esperienza ibrida mi ha riportato ai tempi in cui facevo un uso aberrante del primo mitico **Sonic** per **Mega Drive**, rigiocandone i quadri con il mio migliore amico alla caccia del tempo più basso...

LUMS FOR LIFE

I **controlli** sui personaggi sembrano già ottimi in questa versione da preview. D'altra parte, oltre a trattarsi di un mezzo porting da PS2, il sistema è semplicissimo: si corre con la **croce direzionale** (o lo **stick** sinistro), con un tasto si salta (e ci si libra anche in volo, grazie alle ormai celebri orecchie-elica del protagonista...), con uno si spara e con uno ci si 'ripiglia' da eventuali botte, inciampi o cadute.

In questa specie di racing, anche le scale vanno fatte di corsa!



▲ Il nostro Rayman alle prese con uno strano personaggio...

Una buona varietà è data, oltre che dalle modalità aggiuntive (in **Lums** occorre raccogliere un numero di 'quei così' maggiore dell'avversario, in **Bersaglio** darci dentro con lo shooting), dalla **meccanica di gioco**, che intervalla alla **grafica 3D** dei passaggi **2D** un po' alla **Oddworld**, senza soluzione di continuità ma con grande chiarezza e fluidità, e dei tratti di pista più prettamente racing in cui i concorrenti 'scivolano' lungo tubi e canali a tutta velocità.

Ci sono alcuni appunti da fare in merito all'assenza di **power-up** (il tasto **Cerchio** è sguarnito: vogliamo affidargli delle abilità speciali che differenzino anche i personaggi, altrimenti del tutto equivalenti?), alla **risoluzione** un po' bassina, ai soliti pasticci poligonali in alcune aree di gioco e soprattutto alla mancanza di un'opzione per il gioco a quattro, ma le aspettative per **Rayman Rush** sono più che buone. Speriamo in bene...



Le **RECENSIONI** di tutti i giochi di Rayman sono su

www.gamearena.it

Potenzialità

85

Uscita prevista

Marzo 2002

Assomiglia a:

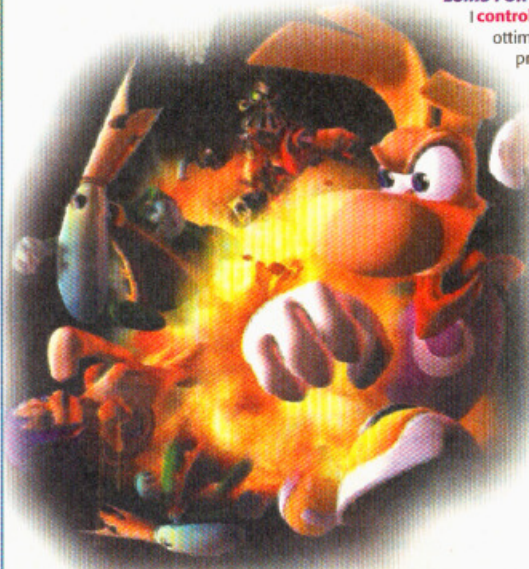
- Un incrocio fra **Rayman 2** (il **platform**) e un cartoon racing atipico alla **Monster Racer**

Ha qualcosa in più di:

- **Micromaniacs** (il fatto che si corra a piedi introduce elementi **platform** assenti nel bel sequel di **Micromachines V3**)

Ha qualcosa in meno di:

- **Rayman M** per PS2 (la risoluzione grafica e la modalità **Battle** in toto)



Alfred Chicken

DI MATTEO POZZI



Io sono ritrovato nella Play **Alfred Chicken** senza alcuna informazione di contorno, eppure al solo sentirne il titolo ho avuto una sensazione di familiarità... Ho subito appurato che non si trattava né del sequel dello spiritoso **Mort the Chicken** con un cugino del suddetto come neoprotagonista, né di uno spin off delle **Galline in fuga** già trasposte lo scorso anno dal film **Dreamworks** al gioco **Eidos**. Il caricamento del main menu mi ha presto illuminato: trattasi del vero e proprio **remake** di un vecchio **platform** della **Mindscape** per **Amiga** che ebbe al tempo anche le sue conversioni **Nintendo**. Ragazzi, questa si chiama 'memoria storica'...



▲ *Io del pollo preferisco l'ala o la coscia... il petto invece non lo sopporto.*

ANCORA TU? MA NON DOVEVAMO VEDERCI PIÙ?

All'epoca (1993), i vari modelli (**500** e **1200** i principali, manco fossero cilindrate di motociclette) del grigio computerone della **Commodore** avevano tra i propri fiori all'occhiello in fatto di software alcuni giochi di piattaforme in grado di rivaleggiare con quelli delle console **Sega** e **Nintendo**, allora sulla cresta dell'onda. C'erano così la rana **Superfrog** la formica **Zool** il pesce-007 **James Pond** tutti



▲ *Dal punto di vista grafico, devo ammettere di aver visto di meglio.*

personaggi ormai caduti nel dimenticatoio in favore degli analoghi **Crash**, **Spyro** o **Gex**. E c'era pure un polletto rosso di nome **Alfred**, lo stesso che vediamo impegnato ora in questa produzione **Sony Europe** il cui senso - lo ammetto - mi sfugge un po'. Perché, che ci crediate o meno, **restyling** grafico a cura della **King Monkey** a parte, il gioco è assolutamente identico, design dei **livelli** compreso!

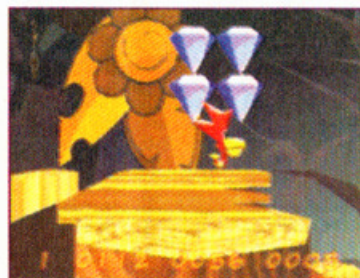
SALTA CHE TI PASSA

Si tratta ancora della più classica **meccanica** platform a due dimensioni, con un buffo e inerme protagonista la cui dote migliore è racchiusa nella notevole capacità di **salto**. Al malcapitato è stato fatto qualche sgarro (a questa incompleta Preview Version

mancava ogni **introduzione**, ma se ben ricordo nell'originale c'erano di mezzo degli alieni ruba-uova...) e tocca quindi a noi guidarlo per una serie di **mondi**

(dieci, al momento) fra loro collegati tramite delle specie di **portali** dimensionali, alla ricerca di appositi **item** (diamanti, palloncini). A complicare le cose, un canonico repertorio di **mostri** (topolini e altri animaletti

meccanici) e il solito armamentario di **piattaforme semoventi**, spuntoni, baratri, molle e **bombe a orologeria**, il tutto condito da una buona dose di variazioni sul tema come aree **bonus** e sezioni **subacquee**. Quanto di meno originale si possa immaginare, insomma.



▲ *Il gioco è sostanzialmente un platform a due dimensioni.*

CI BECCHIAMO DOPO

Il piccolo Alfred, a dire la verità, non è del tutto inoffensivo: ha anzi ben imparato la lezione del papà di tutti i personaggi da platform (il caro vecchio **Mario**) e, sostituendo al didietro del baffuto idraulico italiano il proprio robusto **becco**, ha messo a punto una mossa tale da permettergli di schiacciare i mostri indesiderati. Peccato che questa sia in definitiva l'unica possibilità di **controllo** assegnatagli sul pennuto: due tasti in uso, il salto e la 'beccata'.

Alfred Chicken, insomma, non fa proprio nulla per apparire meno retrò di quello che è; anche la **grafica** sembra rispondere ai canoni di bellezza di dieci anni fa (**colori** vivacissimi, **parallelasse** a go-go, giusto qualche poligono nella costituzione del protagonista), mentre in sospeso rimane il giudizio sul reparto **audio**, per buona parte non ancora implementato. A meno che l'operazione non rientri in una voluta logica di aggiornamento di vecchi titoli (e un prezzo **budget** a questo punto sarebbe più che doveroso), ci sarebbe da preoccuparsi per questo saggio di sterilità creativa...

Potenzialità

60

Uscita prevista

Aprile 2002

Assomiglia a:

- Qualsiasi platform 2D uscito negli ultimi vent'anni, a partire da **Pitfall** per Atari

Ha qualcosa in più di:

- **Heart of Darkness** (dura di più);
- **Rayman** (accenni di poligonalità)

Ha qualcosa in meno di:

- I due episodi di **Oddworld** (l'originalità del gameplay); **Tarzan** (la spettacolarità grafica)

GAME ARENA.IT

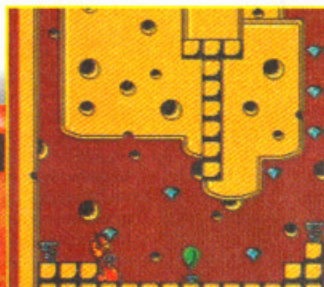
Amate i platform?
Provate
Marionette 2 nella
sala giochi di

www.gamearena.it

C'È SEMPRE UNA SECONDA VOLTA

Quella del **remake** è una pratica più che altro cinematografica. Per fare giusto tre esempi, pensiamo all'intellettuale **Psycho** di **Gus Van Sant**, smaltito gioco di riarrangiamento della mitica pellicola di **Hitchcock**, alla

Notte dei morti viventi a colori di quel **Tom Savini** che aveva già curato il trucco del sequel (**Zombi**) dell'originale del '68, o al recente **Ocean's Eleven** che al **Frank Sinatra** del **Colpo grosso** del 1960 ha sostituito il bravo **George Clooney**.



▲ *Un'immagine di Alfred Chicken per NES: non c'è poi molta differenza!*



Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

La linea economica è il 'cuore' dell'offerta per la PlayStation uno: la console ce l'hanno tutti (pure mi' nonno...), titoli di grande richiamo non ce ne sono, e pagare pochi soldi per un gioco di spessore, pur non recente, che magari è sfuggito a prezzo pieno, è una grandiosa idea.

La collana dei giochi a pochi euro, questo mese, offre due titoloni da paura: **V-Rally 2** e **Chase The Express** (ufficialmente presente in linea Platinum) il quale, scimmiettando un po' **Metal Gear Solid**, un po' **Resident Evil**, ha sorpreso tutti per la piacevolezza del gameplay e il coinvolgimento della trama e del ritmo di gioco.

V-RALLY 2

V-Rally 2 è il seguito (come dice il nome del resto...) di un gioco che per la Play ha rappresentato tanto; è stato il primo titolo a offrire questo tipo suggestivo e particolare di **racing**, rendendo la pariglia alla console concorrente, il Saturn, che poteva vantare il dinamico capolavoro **Sega Rally**. Invero questo sequel è un bel gioco, ma non regge il confronto con il concorrente diretto, **Colin McRae Rally 2**, soprattutto sotto il profilo della mera giocabilità della fase giocata. L'attesa per il sequel di un titolo di

blasone era ampia, ma il risultato è al di sotto delle aspettative, per via di un **sistema di controllo** perfettibile, non perfettamente calibrato. Infatti la macchina risponde con un po' di ritardo e non con la massima precisione e, specialmente sulle prime, la vettura è un po' inguidabile. Ma con un po' di pratica vi adeguate al sistema di controllo. Grave è anche la **collisione** fra le vetture, abbastanza imprecisa oltreché irrealistica; spesso assisterete a brutte compenetrazioni di poligoni fra i bolidi in gara. Nel gioco si corre in quattro, e non da soli come nel più simulativo Colin. Ci sono molte **modalità di gioco**, fra tornei, campionati (e coppe) e modalità di prova o di **time trial**, e la longevità è sorretta da questi step, e anche dal livello di difficoltà. Il **parco**

macchine del gioco è molto ampio, molte e perfette e spettacolari sono le **riproduzioni** dei modelli realmente esistenti, e gareggianti nel circuito rallystico vero. La **grafica** è notevolissima, con texture molto dettagliate. Sia le già citate macchine che i **tracciati** sono realmente spettacolari e precisissimi. Ottima è la **fluidità** del gioco, e lieve (ma non impercettibile) il **bad clipping**. In due le cose peggiorano un po', per esigenze evidenti. In **quattro**, poi, i particolari a bordo pista si riducono, così come drastica è la diminuzione del **numero di poligoni** che disegnano ogni vettura (dagli oltre **quattrocento** quando si gioca da soli fino al poco più di **VENTI** quando lo schermo è diviso in **quattro**). Le piste sono moltissime, e hanno tutte un bellissimo look da vero rally: paesaggi innevati, sabbiosi, fangosi, strade sterrate di campagna... Il coinvolgimento visivo in realtà c'è, e va benone. Il gioco, che crea un gradevole mix fra seria **simulazione** e immediatezza **arcade**, non ha velleità riproduttive al 100% e quindi i tracciati, pur rispettando le locazioni dei veri rally e il loro look, non sono le loro fedeli riproduzioni. C'è poi una



cosa che 'fa qualità': è la feature dell'**editor di livelli**, che permette di disegnare piste a proprio piacimento e poi salvarle su memory card (due blocchi, per la cronaca). Altro interessante inserimento sono i **settaggi** che possono essere fatti sulle macchine (gomme, freni, marce), che risultano efficienti, e influenti sulla guida, e sono pure fatti bene.

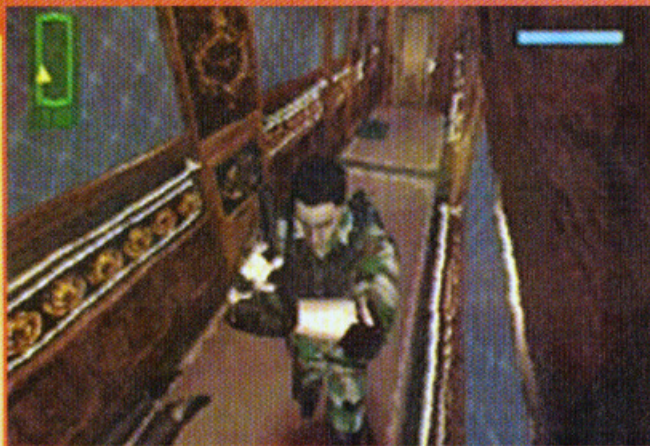
Linea: Value Series.

Perché comprare V-Rally 2: un gioco di guida molto ricco e graficamente ben fatto, con macchine e modalità come da copione e un interessante editor; peccato per il modello di guida, perfettibile.



CHASE THE EXPRESS

La presentazione di questo gioco è a dir poco grandiosa! E un gioco che, come **Silent Hill**, mantiene le atmosfere promesse dal filmato introduttivo è sicuramente un ottimo titolo; e NON come il recente **Martian Gothic**, che ha una intro pazzesca, che promette grandi cose, ma poi non mantiene. Vediamo un **agente speciale**, le cui azioni ci fanno pensare a un novello Gabe Logan, che si getta su un treno in corsa. Sembra di vedere una scena di **Mission Impossibile**!! Non scherzo; e noi non vediamo l'ora di giocare con questo grosso personaggio, che promette azioni coinvolgenti. Il gioco in verità è una **avventura arcade**, vicina a **Metal Gear Solid** piuttosto che a Gabe Logan, il protagonista dei **Syphon Filter**, che in verità sono action game puri. **Chase the Express** ha uno sviluppo e un gameplay meno frenetico di altri titoli analoghi. Spesso dovrete valutare con attenzione le mosse da compiere; questa scelta d'impostare l'azione più sull'**esplorazione** che sugli scontri a fuoco (comunque presenti, diciamo semplicemente non in maniera ossessiva...) farà la gioia di chi predilige un'impostazione più riflessiva ma, d'altro canto, renderà l'esperienza di gioco poco frenetica per tutti gli altri. La trama è semplice. Il treno dell'ambasciatore è in



all'**arredamento** di alcuni vagoni, mentre i più sensibili potrebbero anche rimanere disturbati dalla presenza di molto **sangue** (gli sviluppatori non hanno certo lesinato in merito, e un corridoio su due sarà 'arricchito' da cadaveri di vostri ex colleghi...). Il vostro alter ego si muoverà in modo credibile, pur essendo vittima di un **sistema di controllo** molto simile a quello delle classiche avventure **Capcom**, con tutti i pregi e i difetti che questo comporta.

Il sistema di controllo non permette di gestire con autonomia il **puntamento dell'arma**: quando vi troverete faccia a faccia con i vostri nemici, infatti, il **mirino** si sposterà automaticamente su di loro, permettendovi così di occuparvi solamente di far fuoco. Molto Tomb Raider. Purtroppo può capitare di dover affrontare più nemici contemporaneamente; siccome non vien data la possibilità di scegliere il bersaglio, magari siete costretti a far fuori prima il nemico meno pericoloso perché così è stato aprioristicamente deciso. Ah ah... L'**Intelligenza Artificiale** di tutti gli avversari è tutto sommato buona, anche se col procedere del gioco le cose si fanno più impegnative.

Linea: Platinum

Perché comprare Chase the Express: una gran bella avventura, dotata di ottima trama e ambientazione, oltre a un grande personaggio.

Un'ottima giocabilità, con contorno di bella e funzionale grafica, chiudono questo Platinum davvero degno.



mano a un gruppo di **terroristi** sovversivi e malvagi, e voi dovete salvare l'ambasciatore e disinnescare una tosta **bomba** che dovrebbe far saltare per aria mezza Europa. Il treno fa tappe da **Mosca** a **Parigi** in diverse città europee; a voi frega relativamente, perché tanto non scendete mai, ma il gioco viene diviso in questo modo. Vi troverete, quindi, a girovagare esclusivamente per dei **vagoni**,

suddivisi su **due piani**, alla ricerca delle persone sequestrate, delle **chiavi d'accesso**, dei terroristi e della bomba. Durante le prime partite questa ambientazione può creare qualche difficoltà, soprattutto ai giocatori meno esperti, perché i vagoni sembrano assomigliarsi tutti e la **plantina** a disposizione non li diversifica in alcun modo, a eccezione del **numero di carrozza**. Dopo un breve peregrinare, però,



comincerete a raccapezzarvi e vi muoverete con sempre maggior sicurezza. Il livello di **dettaglio** è piuttosto alto, grazie all'inclusione di molti dettagli e particolari che rendono l'esperienza di gioco davvero realistica. Fa sicuramente un certo effetto entrare nelle **cucette** e perquisirle alla ricerca di qualcosa di utile (come chiavi, codici d'accesso o armi), convivendo con il timore di essere scoperti da un momento all'altro. Molto Metal Gear. Un altro elemento di un certo interesse è la possibilità di osservare all'interno di **stanze bloccate** da una porta chiusa, attraverso lo **spioncino**! La realizzazione grafica è di buon livello, soprattutto considerando l'attenzione messa nella composizione di ambientazioni efficaci. Spesso resterete ammirati di fronte



Trasforma la tua PS2 in

TOTAL STATION SET ATOMIC



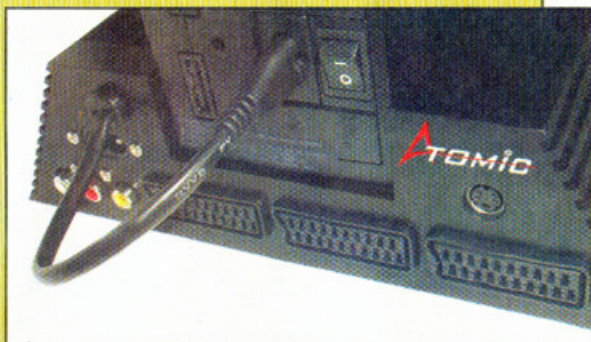
he la PS2 abbia un gigantesco sex-appeal è fuori discussione: non l'abbiamo ribattezzata il Principe Nero tanto per dire!

Onestamente, rispetto allo scatolone nero di Xbox (con quell'effimero occhione verde plastico...) e al formato portachiavi del Gamecube, non c'è paragone: la PS2 rimane il complemento d'arredo più trendy! Naturalmente, anche il **posizionamento** della console ha una sua importanza: è fuori dubbio che la PS2 messa in verticale, modello grattacielo (anche se non va tanto di moda, di questo periodo...), sia una vera e propria delizia per i nostri occhi! Naturalmente, tenere la PS2 in **posizione verticale** vuol dire garantirle una minore base d'appoggio, col conseguente rischio che un urto accidentale possa mandare in frantumi tutti i nostri sogni (e non è una metafora!).

Per questo Sony ha pensato a un simpatico gingillo, chiamato **Vertical Stand**: un supporto da fissare alla base della PS2, in grado di garantire la totale stabilità della console anche in posizione verticale. E subito sono nate anche delle versioni non-originali del Vertical Stand, alcune delle quali incorporano anche delle interessantissime funzioni extra, che rendono questo accessorio una qualcosa in più di una semplice base in plastica. Il prodotto di cui vi vogliamo parlare questo mese si chiama **Total Station Set**, ed è prodotto da **Atomic**. Di che si tratta? Sostanzialmente, il Total Station Set rappresenta l'unione di una serie di utili accessori: prendete un Vertical

Stand, aggiungeteci un **Multitap**, un **DVD Holder** e una serie di **uscite Scart e Super VHS**, ed ecco che quella che a prima vista può sembrare una comune base di supporto per PS2 si trasforma in una vera e propria stazione multifunzione... anzi, Total Station Set!

Analizziamola nel dettaglio. Per quanto riguarda il Vertical Stand non c'è molto da dire: si tratta di una **solida base** che potremo installare sulla PS2 in modo da consentirle di stare in posizione verticale ("Principe Erectus") senza rischi eccessivi per le nostre coronarie. Più interessante, invece, l'aggiunta del **Multitap** che, come certo saprete, NON è un'esclusiva collezione di tappi in sughero: il Multitap è quel simpatico accessorio che consente di collegare una **serie di joystick** alla PS2, per devastanti partite in multiplayer (giocare 2 contro 2 a **Pro Evolution Soccer** non è un'esperienza che



potete permettervi di perderle). Orbene, il Total Station Set funge anche da Multitap, fornendo **4 ulteriori porte joystick**, che si vanno a sommare alle 2 della console per un totale di 6 porte. Ora, è abbastanza

vero che i giochi che consentono di giocare in 6 contemporaneamente sono assai rari (per non dire rarissimi)... ma è altrettanto vero che avere 6 porte disponibili fa sempre comodo, dal momento che alcuni accessori, come il **telecomando DVD**, richiedono la presenza di un sensore infrarossi che si attacca proprio a una delle suddette porte! Per ognuna delle 4 porte aggiuntive, inoltre, vi è un'entrata per **Memory Card**. Per quanto riguarda il DVD Holder, si tratta di una serie di **nicchie** (4, per l'esattezza) dove potrete infilare i vostri CD/DVD preferiti: d'accordo,

sono solo 4, ma potrete tenerci i giochi che usate più spesso, e poi, come si suol dire, è sempre meglio di niente! Infine, completano la dotazione una serie di utili uscite audio/video, in particolare: un'uscita **Super VHS** e 3 uscite Scart, che potrete usare per collegare la PS2 a più schermi contemporaneamente, garantendo tornei mozzafiato! Veniamo dunque al prezzo: **Total Station Set** è in vendita al prezzo di 34,99 Euro, un prezzo decisamente accettabile se considerate le diverse funzionalità del prodotto (tenete presente che il multitap originale Sony costa, da solo, circa 49 Euro). Per finire, una bella nota di colore (nel vero senso della parola!): Total Station Set è disponibile soltanto in **nero**... un colore da Principe!



una stazione multimediale!

REMOTE CONTROLLER



na delle caratteristiche vincenti che durante la prima campagna pubblicitaria della nostra amata PS2 è rimasta nell'ombra riguarda la possibilità di utilizzare il lettore della console come lettore per i DVD, e questo è forse stato anche un errore... Fatto sta che si tratta comunque di un gran bel lettore, in grado di riprodurre in modo più che onorevole tutti i DVD che ci sono sul mercato, a parte un certo numero di quelli che non riportano espressamente l'adesivo 'compatibile PS2'... ma non è di questo che ci andiamo a occupare questa volta.

SPARAPANZATO A TRE METRI DAL VIDEO

Ci sono momenti nella vita di un uomo nei quali si impongono alcune considerazioni e sorgono quesiti esistenziali tipo: se il mio mastodontico televisore (posizionato con un apposito paranco da operai specializzati) è connesso alla PS2 con un cavo SCART piuttosto corto e il cavo del joystick è lungo poco più di un metro e mezzo, come faccio a vedermi un bel DVD pieno zeppo di emozioni che voglio gustarmi e rigustarmi ripetendo le scene quante volte mi pare, se il lettone sul quale sono solito fare zapping dista dal suddetto menhir-TV qualche metro in più? Semplice! Posso affidarmi alle comodità offerte dal prodotto della X-Tecnologies, un simpatico telecomando (ufficialmente nominato dalla casa Remote Controller) che, grazie ai miracoli degli infrarossi (?), mi consentirà di abbandonarmi a tutte le operazioni canoniche concesse da un telecomandone. Piuttosto ergonomico e dotato di 12



tasti programmabili, Remote Controller offre quindi un accesso veloce alla selezione delle lingue e sottotitoli del DVD, oltre a una interessante serie di altre particolarità.

QUALITÀ-PREZZO OK

Uno dei dati più interessanti che balza immediatamente all'occhio riguarda certamente il prezzo di questo controller, che pur non essendo 'terribilmente' economico si discosta abbastanza dalla media dei telecomandi più dotati di funzioni e offre comunque tutti i pregi di quelli di fascia più elevata, con il vantaggio della notevole maneggevolezza e di una facilità di utilizzo che altri non hanno. Per essere sinceri fino in fondo, anche nel momento in cui ci siamo avvicinati al discorso 'programmabilità' dei tasti (sempre potenzialmente complicato...) non abbiamo incontrato particolari difficoltà, tanto da venirci a capo abbastanza velocemente; un'altra particolarità di questo Remote Controller targato X-Tecnologies riguarda la compatibilità con tutti i giochi PS2. Cosa vuole dire? Innanzi-

tutto che potrete utilizzarlo tranquillamente come un normalissimo pad della PS2 che, pur non essendo dotato di leve analogiche, consente di giocare con una certa facilità ai vari titoli disponibili, permettendo un risparmio non sottovalutabile se consideriamo quanto può costare un joystick per PS2 originale.

Alla prova dei fatti Remote Controller non si è distinto in modo particolare

rispetto alle periferiche di gioco ufficialmente progettate per il gioco, ma ha comunque tenuto botta facendosi onore; d'accordo, non ha l'effetto dual-shock, ma non si può chiedere sempre tutto! Resta inteso che nell'incontro tra qualità e prezzo, Remote Controller di X-Tecnologies offre un valore di tutto rispetto e fa decisamente la sua parte; quello che abbiamo preferito su tutto è stata però la citata maneggevolezza e il poco peso, fattori che per un accessorio che nella larga maggioranza dei casi è destinato a essere utilizzato con una mano sola non è affatto da sottovalutare.

Quando vi troverete a dover acquistare una periferica di questo tipo ricordatevi quindi di questo simpatico 'fagiolino' che vi toglierà delle belle soddisfazioni!



Ecco il piccolo Controller in tutta la sua comoda compattezza; potete farvi un'idea delle dimensioni paragonando il telecomando alla ricevente da inserire nella PS2



PLANET

Cheat

A CURA DI LUCA DI BELLA

PS2

SPY HUNTER

Sequenza FMV Spy Hunter Theme

Scegliete un agente all'inizio del gioco e selezionate uno slot vuoto. Inserite "GUNN" come nome. Il nome sparirà e un suono confermerà la correttezza della



sequenza. Dopodiché inserite il vostro nome e iniziate la partita. Selezionate "System Options", poi "Extras", poi "Movie Player" per accedere alla sequenza FMV.

Sequenza FMV Your Disease

Scegliete un agente all'inizio del gioco e selezionate uno slot vuoto. Inserite "SALIVA" come nome. Il nome sparirà e un suono confermerà la correttezza della sequenza. Dopodiché inserite il vostro nome e iniziate la partita. Selezionate "System Options", poi "Extras", poi



"Movie Player" per accedere alla sequenza FMV.

Sequenza FMV The Making Of Spy Hunter

Scegliete un agente all'inizio del gioco e selezionate uno slot vuoto. Inserite "MAKING" come nome. Il nome sparirà e un suono confermerà la correttezza della sequenza. Dopodiché inserite il vostro



nome e iniziate la partita. Selezionate "System Options", poi "Extras", poi "Movie Player" per accedere alla sequenza FMV.

Sequenza FMV Spy Hunter Concept Art

Scegliete un agente all'inizio del gioco e selezionate uno slot vuoto. Inserite "SCW823" come nome. Il nome sparirà e un suono confermerà la correttezza della sequenza. Dopodiché inserite il vostro

nome e iniziate la partita. Selezionate "System Options", poi "Extras", poi "Movie Player" per accedere alla sequenza FMV.

Sequenza FMV Early Test Animatic

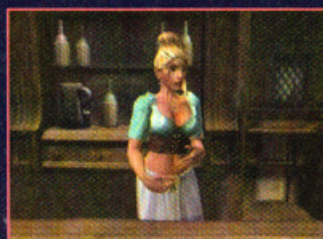
Scegliete un agente all'inizio del gioco e selezionate uno slot vuoto. Inserite "WWS413" come nome. Il nome sparirà e un suono confermerà la correttezza della sequenza. Dopodiché inserite il vostro nome e iniziate la partita. Selezionate "System Options", poi "Extras", poi "Movie Player" per accedere alla sequenza FMV.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Super personaggio

Mentre giocate una partita, tenete premuto L1 + R2 + R3 + Sinistra e premete Start. Il vostro personaggio si troverà nel livello 20 e avrà accesso a tutte le prodezze. Inoltre, avrete tutte le prodezze di livello 1 e 75.000 pezzi d'oro.

NOTA: il vostro personaggio non arriverà a livelli più alti.



Duplicare gli oggetti

Salvate la partita, prendete gli oggetti da duplicare dall'inventario del vostro personaggio. Premete Start e scegliete di cambiare il vostro personaggio. Importate il personaggio dal vostro precedente salvataggio. Il gioco vi darà il controllo del vostro personaggio con tutti gli oggetti che avevate nell'inventario al momento del salvataggio e vi permetterà di raccogliere i duplicati che ci sono per terra.

Resurrezione in modalità multi-player

Se un giocatore muore in modalità multi-player, fate andare il giocatore sopravvissuto verso il punto di salvataggio precedente. Camminate nella luce che circonda il punto di salvataggio e il giocatore morto risorgerà con tutti gli oggetti ma con la metà dei punti.



Iniziate con la spada Onyx

Dopo che avrete completato il gioco una volta e avrete salvato la partita con la spada Onyx in vostro possesso (per esempio con human), iniziate una nuova partita con un nuovo personaggio (per esempio dwarf) e salvate. Importate human, lasciate la spada di Onyx e altri utili oggetti e poi importate dwarf per prenderli. NOTA: potete usare questo trucco con qualunque personaggio e arma.

DEVIL MAY CRY

Modalità Easy

Completate con successo le missioni 1, 2 o 3 usando almeno un continue.

All'inizio della missione successiva sarà presente un'opzione per cambiare il gioco in modalità Easy (facile). NOTA: una volta attivata la modalità easy non sarà possibile tornare alla modalità normal.

Modalità Hard

Completate con successo il gioco una volta per sbloccare la modalità Hard.

Modalità Legendary Dark Night

Completate con successo la modalità Hard per sbloccare la modalità Legendary Dark Night.

Modalità Dante deve morire

Completate con successo la modalità Legendary Dark Night per sbloccare la modalità Dante deve morire.



Modalità Super Dante

Completate con successo la modalità Dante deve morire per sbloccare la modalità Super Dante. In questa modalità potrete trasformarvi in un demone e usare la magia senza limite.

Fotografie di gruppo All-Star

Completate con successo il gioco con una posizione "S" su tutte le missioni per sbloccare la foto di gruppo All-Star.



Bonus Replay

Completate il gioco in modalità easy. Iniziate, poi, una nuova partita e potrete tenere tutti gli oggetti come il lanciagranate e tutte le spade che avevate nella precedente partita.

Saltare le sequenze FMV

Durante una sequenza FMV premete Select.



Posizioni delle missioni segrete:

Missione 3: cadete nell'acqua dove ci sono i teschi.

Missione 3: inizierete vicini al Giudice della Morte. Premete X per attivare la missione segreta.

Missione 3: dopo che sarete inseguiti dal Phantom, alla fine della stanza troverete una porta a sinistra. Entrateci.

Missione 4: tornate nella stanza con la statua dei power-up. Incontrerete un ragno; a questo punto scappate verso la porta più vicina e poi tornate indietro.

Missione 4, Parte 2: andate nella stanza dell'aeroplano dopo aver sconfitto la pantera e scendete con l'ascensore.

Missione 7: uccidete tutti i nemici nella fognatura, poi andate nella stanza dei tubi (dove si trova la chiave).

Missione 11: attraversate la porta all'inizio della missione.

Missione 14: controllate lo scafo della barca dalla missione precedente.

Missione 15: controllate la forma di teschio sottoterra nella missione

precedente.

Missione 16: sconfiggete il boss blob e poi andate nella stanza dell'aeroplano.

Missione 16: per una seconda missione segreta andate al colosseo.

Missione 17: attraversate la zona warp e poi attraversate il ponte rotto senza cadere.

Missione 21: controllate il muro sul lato opposto della statua dei power-up.

NFL QUARTERBACK CLUB 2002



Bernie Kozar

Lanciate cinque touchdowns con un giocatore nella modalità gioco singolo per sbloccare Bernie Kozar.

Jim Kelly

Ottenete 105 QB rating nella modalità gioco singolo con un minimo di venti tentativi di passaggio per sbloccare Jim Kelly.

Boomer Esiason

Lanciate 15 pass allo stesso ricevitore in una singola partita per sbloccare Boomer Esiason.



Dan Marino

Lanciate 50 touchdowns in una stagione per sbloccare Dan Marino.

Jim Everett

Distrugete ogni record nella QB Challenge per sbloccare Jim Everett.

John Elway

Correte per un totale di 2000 yards in una stagione per sbloccare John Elway.

Steve Young

Lanciate per più di 5100 yards in una stagione per sbloccare Steve Young.

Troy Aikman

Vincete la QB Challenge contro 7 avversari controllati dalla CPU per sbloccare Troy Aikman.

SSX TRICKY

Sbloccare la pista Pipe Dreams

Dovete ottenere una medaglia in tutti i livelli Showoff.

Sbloccare la pista Untracked

Dovete ottenere una medaglia in tutti i livelli Race.



Giocate con Mix Master Mike

Nella schermata del titolo tenete premuto L1 + R1 e premete X (2), Destra, X (2), Giù, X (2), Sinistra, X (2), Su; se inserite correttamente la sequenza sentirete un suono. Scegliete qualunque personaggio



alla schermata di selezione del personaggio e verrà sostituito da Mix Master Mike con gli ubers del personaggio inizialmente scelto.

Mallora Board

Nella schermata del titolo tenete premuto L1 + R1 e premete X (2), Destra, Cerchio (2), Giù, Triangolo (2), Sinistra, Quadrato (2), Su. Rilasciate L1 + R1 e se inserite correttamente la sequenza sentirete un

suono. Scegliete Elise e cominciate una corsa.

Sticky Boards

Nella schermata del titolo tenete premuto L1 + R1 e premete Quadrato (2), Destra, Triangolo (2), Giù, Cerchio (2), Sinistra, X (2), Su. Rilasciate L1 + R1 e se inserite correttamente la sequenza sentirete un suono.

Gara fuoripista

Vincete una medaglia su tutte le piste per sbloccare la gara fuoripista.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Modalità God

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 + L2 + R1 + R2 + R3 e premete Select. Se inserite correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive".

Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.



Modalità immortale (999 health)

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 + L2 + R1 + R2 e premete Select. Se inserite correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive". Un piccolo messaggio apparirà in alto a sinistra nello schermo che mostra lo stato di questo trucco.

Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.



Riportare l'armatura a 100

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 + R1 e premete Select. Se inserite correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive".

Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.

Tutte le armi

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 + L2 + L3 + R1 + R2 e premete Select. Se inserirete correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive".
Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.



Tutte le munizioni

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto R1 + R2 e premete Select. Se inserirete correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive".
Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.

Modalità Autotarget

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 + L2 e premete Select. Se inserirete correttamente la sequenza sentirete una voce femminile dire "Impressive". Un piccolo messaggio apparirà in alto a sinistra nello schermo che mostra lo stato di questo trucco.
Nota: il codice deve essere riabilitato dopo il caricamento o l'entrata in nuove aree.

LEGENDS OF WRESTLING



Ottenere tutti i Wrestlers

Andate nel menu principale e premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Triangolo, Triangolo, Quadrato

David and Michael Von Erich

Completate il Career Mode usando Kevin Von Erich

Captain Lou Albano

Completate il Career Mode con un Wrestler della categoria Hated

Fritz Von Erich

Completate il Career Mode usando Kerry Von Erich



Dory Funk

Completate il Career Mode usando Terry Funk

Jimmy Hart

Completate il Career Mode con un Wrestler della categoria Loved

Sabu

Completate il Career Mode usando The Sheik

Ivan Koloff

Bisogna vincere il Tournament Versus



King Kong Bundy

Vincete il Southeast Territory nel Career Mode

Mr. Fuji

Bisogna vincere la Tag Belts nel Tournament Mode

Robert Gibson and Ricky Morton

Bisogna vincere il Tag Tournament

METAL GEAR SOLID 2

Extreme mode

Occorre completare l'avventura per attivare il livello di difficoltà estrema.



Stordire le guardie

Se venite catturati dalle guardie, colpite il punto esclamativo blu che vedete sulla loro testa.

Aumentare la forza

Quando siete appesi a una sbarra o a qualcosa di simile, premete R2 e L2: effettuerete delle trazioni. Arrivati a 100 la vostra forza aumenterà di un livello.



Macchina fotografica digitale

Terminato il gioco, potrete rigiocarlo sullo stesso salvataggio e otterrete una macchina fotografica digitale nell'inventario per gli episodi Plant e Tanker. Potete scattare foto e salvarle sulla memory.

Ottenere i Dog Tags

La maggior parte delle guardie normali ha Dog Tags che contengono i nomi degli sviluppatori del gioco e i vincitori del Konami's contest. Per prenderli, sollevate le guardie, scrollatele e puntatele la pistola alla testa.

S saltare il Codec Text

Premete il triangolo una prima volta per bloccare la voce e il testo. Premete il triangolo una seconda volta per far scorrere il testo fino alla fine.



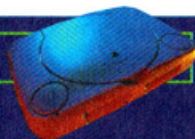
Svegliare i soldati

Per prendere un Dog Tag da un soldato svenuto dovete spruzzargli il liquido refrigerante per svegliarlo e quindi sollevarlo.

Zoom nelle cut-scenes

Premete R1 nelle sequenze d'intermezzo in real time e cambiate l'inquadratura con lo stick analogico di destra.

PSone



DRIVER



Invulnerabilità

Il trucco che segue va inserito nel menu principale. Se avete inserito in maniera corretta il trucco dovreste sentire un suono di conferma, altrimenti riprovate. Premete rapidamente L2 (2), R2 (2), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 (2).
Nota: il numero fra parentesi sta a indicare le volte consecutive che dovreste premere il tasto indicato.

Niente Polizia

Il trucco che segue va inserito nel menu principale. Se avete inserito in maniera corretta il trucco dovreste sentire un suono di conferma, altrimenti riprovate. Premete rapidamente L1, L2, R1 (4), L2 (2), R1 (2), L1 (2), R2.



Trampoli

Il trucco che segue va inserito nel menu principale. Se avete inserito in maniera corretta il trucco dovreste sentire un suono di conferma, altrimenti riprovate. Premete rapidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2 (2), L2 (2), L1, R2, R1.

Auto in miniatura

Il trucco che segue va inserito nel menu principale. Se avete inserito in maniera corretta il trucco dovreste sentire un suono di conferma, altrimenti riprovate. Premete rapidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 (3).

Crediti aggiuntivi

Il trucco che segue va inserito nel menu principale. Se avete inserito in maniera corretta il trucco dovreste sentire un suono di conferma, altrimenti riprovate. Premete rapidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Ruote posteriori sterzanti

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

THE ITALIAN JOB



Modalità trucchi

Nel menu principale, premete Triangolo (2), Cerchio, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo per sbloccare tutte le opzioni per i trucchi.

Selezione livello

Mettete il gioco in pausa in modalità career, tenete premuto R1 e premete Triangolo, Sinistra (2), Triangolo, Cerchio, Su (2), Quadrato per sbloccare tutti i livelli in modalità career.

Lamborghini Miura

Completate con successo il gioco per sbloccare la Lamborghini Miura modalità free ride.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Per cominciare dalla base Russa

Al menu principale, illuminate l'opzione "Nuovo Gioco", poi tenete premuto L1 e premete X.

Per cominciare dall'Isola Nera

Al menu principale, illuminate l'opzione "Nuovo Gioco", poi tenete premuto L2 e premete X.

Per cominciare dalla Tower Block

Al menu principale, illuminate l'opzione "Nuovo Gioco" poi tenete premuto R1 e premete X.



Per ottenere tutte le armi, munizioni infinite e medikit

Dall'inventario, selezionate il Piccolo Medikit. Tenete premuto L1 + L2 + R1 +

R2 + Su + Triangolo, poi uscite dall'inventario.

Per ottenere tutti gli oggetti

Dall'inventario, selezionate il Grande Medikit. Tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 + Giù + Triangolo, poi uscite dall'inventario.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Modalità Disco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Sinistra, Destra. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Bassa gravità

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Destra, Su. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Gravità più bassa

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Su, Giù. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

Scambio livello

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Destra, Triangolo. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.



Modalità Stud

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Giù, X. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà. In questa modalità il vostro skater cadrà dopo un salto.

Skater grasso

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4), Sinistra, X (4), Sinistra, X (4), Sinistra per rendere il vostro skater grasso. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

NOTA: ripetendo la sequenza più volte il vostro skater diventerà sempre più grasso.

Skater magro

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4), Quadrato, X (4), Quadrato per rendere il vostro skater magro. Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

NOTA: ripetendo la sequenza più volte il vostro skater diventerà sempre più magro.

Visualizzare la data di completamento del gioco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete Su (2). Se inserite correttamente la sequenza, la schermata di pausa vibrerà.

BLOODY ROAR 2



Modalità expert

Nella schermata dei titoli tenete premuto L1+L2+R1+R2.

Per affrontare shen-long

Bisogna completare il gioco in modalità arcade con un personaggio qualsiasi senza usare i continue. Affronterete SHEN-LONG in un combattimento speciale.

Per selezionare Gado

Bisogna completare il gioco in modalità arcade con un personaggio qualsiasi.

Per selezionare Shen-Long

Uccidetelo nel combattimento speciale: in questo modo sbloccherete anche il Final 1 nel menu video e immagini.

Costume Extra

Bisogna completare il gioco in modalità arcade con tutti i personaggi, poi nella schermata per selezionare il personaggio premete start e avrete un ulteriore costume.



Opzioni recupero velocità

Bisogna completare il gioco in modalità storia con un personaggio qualsiasi senza mai usare i continue.

Opzioni tipo modello

Finite il gioco in modalità storia con qualsiasi personaggio.

Opzioni a scelta

Finite il gioco in modalità arcade.

COLIN MCRAE RALLY 2.0



Sbloccare tutti i tracciati

Quando create un nuovo profilo inserite come nome: HELLOCLEVELAND

Sbloccare tutte le macchine

Quando create un nuovo profilo inserite come nome: ONECAREFULOWNER

Sbloccare una singola macchina

Quando create un nuovo profilo inserite come nome:
Lancer Road Car OFFROAD
Mini Cooper JOBINITALY
Sierra Cosworth JIMMYSCAR
Ford Puma COOLESTCAR

Codici vari

RORRIMSKART - per avere i tracciati a specchio

NEURALNIGHTMAR - migliora l'AI della CPU nell'Arcade Mode.

GREATBALLSOF - sfere di fuoco nell'Arcade Mode.

RUBBERTREES - collisioni saltellanti nel Time Trial e nel Single Stage Rally.

FRIDAYSCHILD - nessun danno nel Time Trial e nel Single Stage Rally.

EASYROLLER - Monster truck nel Time Trial e Single Stage Rally.

MOONLANDER - bassa gravità nel Time Trial e nel Single Stage Rally.

ROCKETFUEL - modalità Turbo nel Time Trial e nel Single Stage Rally.

PRUNEJUICE - velocità di gioco più veloce nel Time Trial e nel Single Stage Rally.

I puzzle games sono giochi semplici, basati su un concetto elementare e intrippante. Gli strategici, invece, sono un genere che certo non va forte su PSX. Entrambi però si rivolgono verso una utenza più riflessiva, tipicamente PC. Per coloro che non vogliono rinunciare al piacere di questo tipo di giochi, ecco quello che offre la Dea Grigia.

PUZZLE

B

BABY UNIVERSE

(Sony)
MC

Un prodotto originale; infatti non è un vero e proprio gioco, ma si tratta, di fatto, di un 'caleidoscopio' digitale: il CD genera a caso immagini molto colorate, che creano un effetto visivo piacevole.



Caricate Baby Universe, mettete un vostro CD audio a scelta e il programma genererà immagini in sincrono con il ritmo della musica, e il cui stile richiama la qualità del pezzo. È adattissimo a creare atmosfera, ma è pure perfetto per i fumati che, stanchi di giocare (o di fumare), si piazzano davanti allo schermo e osservano le sempre nuove immagini generate dalla loro musica. Suggestivo.



N. Giocatori: tutti e nessuno

N.C.

BEATMANIA

(Konami)

MC, Pianolina
Un gioco in cui fate il DJ, creando la vostra musica dance. Esiste pure una pianolina per le vostre

performances (io ne ho due...) e per un feeling assolutamente coinvolgente.



Le note calano dall'alto, e voi dovete suonarle al giusto ritmo; ma come in Parappa vi basterà memorizzare le singole funzioni per lasciarvi prendere dal groove.



Graficamente blando, è però divertentissimo anche col pad (che ha una risposta più immediata della pianola).



Ha bisogno di una certa pratica perché non è immediato né facile, ma vi darà delle soddisfazioni immense e vi diventerete davvero.

N. Giocatori: 1-2

89

BUST-A-GROOVE

(Sony)
MC

L'apoteosi dei rhythm games: pigiate a ritmo i tasti secondo le sequenze proposte per far eseguire al vostro ballerino i più spettacolari passi di danza, seguendo

l'andamento delle note delle canzoni presenti. Si tratta di un gioco divertentissimo, magari non molto profondo o vario, né tecnico.



Ma, specialmente in due, affrontarsi a 'colpi di ballo' è realmente coinvolgente grazie all'introduzione della musica che costituisce l'elemento cardine del gameplay; e il ritmo è certo un modo di videogiocare del tutto nuovo.



I personaggi e le musiche sono ottimi, la grafica che rappresenta i ballerini e le aree di gioco, invece, pure. Straconsigliatissimo!

N. Giocatori: 1-2

90

BUST-A-MOVE 2

(Taito)
MC

La prima apparizione su PlayStation di uno dei più celebri puzzle game di sempre (il due del titolo è motivato da una prima release per il Super Nintendo).



Distruggete le bolle colorate con altre bolle, affrontando una sfida in singolo oppure contro un avversario controllato dal computer o da un amico. Quest'ultima opzione

garantisce sfide molto accese ed è garanzia di lunga durata.



Divertente, intrippante e longevo oltre ogni umana comprensione.



N. Giocatori: 1-2

91

BUST-A-MOVE 3DX

(Taito)
MC

Qualche opzione in più rispetto al prequel e la solita, imperfettibile giocabilità. Uno dei giochi più originali e compulsivi di sempre ritorna senza molte migliorie, ma è un acquisto obbligatorio per tutti quelli che amano i giochi semplici e immediati.



E il classico prodotto che tutti sono in grado di giocare è almeno una copia di una qualunque versione dev'essere presente in una collezione che si rispetti.

N. Giocatori: 1-2

87

BUST-A-MOVE 4

(Taito)
MC

Qualche inedita modalità di gioco e moltissimi fondali per le schermate di gioco. C'è anche qualche divertente particolare per il gioco in singolo, ma la sostanza è sempre quella.

Il divertimento non manca ed è tanto, ma questo prodotto non è stato in grado di rinnovarsi in modo sufficientemente deciso; e questa release non ha molto da dire a chi già conosce questa serie.



Quel che è ancora più importante, chi possiede una delle due uscite precedenti non ha motivo di comprare pure questa.



N. Giocatori: 1-2

84

BUST-A-MOVE ARCADE EDITION

(Taito)
MC, DS

Quest'ultima (per il momento...) release del rompipalle Taitiano ha un motivo di sicuro interesse nel prezzo: è uscito subito sotto la linea Value Series per un prezzo di trentamila lire, ciò che lo rivaluta notevolmente.

Si tratta infatti del titolo più completo della serie, che offre gioco in singolo e in doppio (contro il computer o un amico/nemico), modalità puzzle e un interessante editor.

Un ottimo impatto estetico, le solite musicine e un prezzo imbattibile ne fanno il migliore di tutti. Se ancora non avete nemmeno un Bust-a-Move, prendete assolutamente questo, non ve ne pentirete!

N. Giocatori: 1-2

91

D

DANCING STAGE

EUROMIX
(Konami)

MC, DS, Dancemat
La semplicità e la genialità. Quattro frecce che scorrono lungo lo schermo e che devono essere premute quando raggiungono un indicatore, a ritmo di musica. Divertentissimo, offre la migliore implementazione dell'elemento ritmico. La più 'fisica', dal momento che esiste un tappeto con le frecce sulle quali saltare...! Graficamente eccezionale, con un dignitoso ma non sterminato parco canzoni, è semplicemente un gioco perfetto. E meraviglioso. E insuperabile. E imperdibile.

N. Giocatori: TUTTI!!!!

89

DEVIL DICE

(Sony)

MC, MT

Un grande gioco. Difficile ma avvincente, vi vede a dover allineare dei dadi

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

con lo stesso numero sulla faccia superiore. Muovete i dadi facendoli rotolare per mezzo di un folletto. Detto così non sembra il massimo, però lo è, eccome!



Graficamente non è molto appariscente, ma è realmente compulsivo: ciò che è una costante nei puzzle games...



Peralto, non va sottovalutata la possibilità di giocare in tanti usando uno strumento di piacere, il Multitap.

N. Giocatori: 1-5

86

F

FLUID
(Sony)
MC



Un programma per comporre musica in modo singolare. Esplorate con un delfino le profondità marine alla scoperta di nuovi ambienti e, con essi, nuove basi o strumenti da poter utilizzare per le vostre melodie.



Assemblate i pezzi, dettate il ritmo, alzate o abbassate il volume di ogni singolo componente e poi godetevi la musica creata osservando il delfino che nuota sul

fondo del mare. Non è propriamente un gioco, ma è un piacevolissimo passatempo dopo un po' di stecche con Tekken.



N. Musicisti: 1

79

K

KULA WORLD
(SCEA)
MC

Il miglior puzzle game del 1999: guidate una sfera che rimbalza attraverso intricatissime costruzioni poligonali sospese nello spazio, ricche di ostacoli e di difficoltà.



Molto divertente da giocare, è anche gradevole da vedere, ricco com'è di colori sgargianti e appariscenti.



Un buon 3D aiuta il giocatore che non si allontana tanto facilmente dal pad.



N. Giocatori: 1-2

88

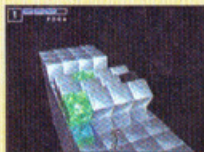
KURUSHI
(Sony)
MC

Un buon puzzle; ricorda molto un gioco uscito con i sedici bit, noto Klax. Cadono dei cubi, e devono essere eliminati

prima di accumularsi in numero eccessivo. Detto così non sembra né facile né divertente, invece è uno dei migliori puzzle dell'ultimo periodo.



Buono l'aspetto audiovisivo, ma soprattutto molto intenso e coinvolgente il gameplay.



N. Giocatori: 1

78

L

LIVE WIRE!
(SCEA)
MC, DS

Un prodotto un po' fiacco, sebbene sia sicuramente originale. Si tratta di un dipinti-mattonella, un tipo di gioco che fuororeggiava nei bar di paese negli anni Ottanta e la cui meccanica, abbellita da un 3D abbastanza degno (specie per l'uso dei colori), ritorna per ricordarci quanto siamo vecchi. Percorriamo i perimetri, avvalendoci di alcuni interessanti bonus e guardandoci dalle insidie di alcuni tipi un po' antipatici. Purtroppo il tutto è un po' raffazzonato e confuso, e questo non aiuta una meccanica affatto spumeggiante.

N. Giocatori: 1-2

59

M

MR DOMINO
(JVC)
MC

La meccanica è quella del domino, e ovviamente è diabolici

programmatore hanno fatto di questo gioco il motivo migliore per non dormire la notte.



Originale e coinvolgente, non vi prenderà subito perché dovrete entrare nella sostanza della dinamica e del poligono, ma una volta compresi i meccanismi non lo lascerete più.



Bello, vario e divertente: un ottimo acquisto, insomma.



N. Giocatori: 1

84

MUSIC
(Codemasters)
MC

Ecco un ottimo modo per fare musica senza troppi impegni! Questo prodotto offre un'interfaccia molto semplice e accessibile, che consentirà a tutti di creare brani musicali da far sentire agli amici.



Facile eppure completo, vi coinvolgerà al massimo e perderete le ore a creare, correggere e ascoltare.



N. Musicisti: 1

84

N

NEXT TETRIS
(Hasbro)
MC



Hasbro ha deciso di riproporre su PlayStation una serie di prodotti basati su riedizioni di grandi classici: Pong, Frogger, Qbert ecc. In questo caso, a una idea vincente (anzi, L'idea) aggiunge come di consueto una salsa poligonale che certamente arricchisce l'aspetto estetico, pur non risultando importante.



Poi ci mette pure una nuova modalità di gioco, in cui i pezzi sono colorati e snodabili; qui, far sparire le linee è più strategico e complesso, e quindi si perde l'immediatezza.

N. Giocatori: 1-2

73

O

ONE PIECE MANSION
(Capcom)
MC, DS

Stravagante! Dovete aver cura di una magione, la mansion del titolo; affittando le camere, riceverete un compenso. L'eterogeneità della clientela e le sue più diverse necessità costituiscono il cuore del gioco, l'elemento del gameplay. La grafica fumettosa è dignitosa, l'idea è molto originale ma soprattutto il gran numero di elementi rende il tutto sempre molto vario, a tutto vantaggio della longevità. Si tratta di un titolo

originale, davvero divertentissimo e insuperabile. Dategli una occhiata, una dinamica così fuori può piacervi davvero alla follia.

N. Giocatori: 1-2

81

P

PARAPPA THE RAPPER
(Sony)
MC



Il primo dei giochi musicali: aiutate il giovane Parappa a diventare un eroe ("I need to become a hero!") e aiutandolo a imparare a guidare, a prendere una cintura nera di karate... tutto a colpi di musica!



Il ritmo che scorre deve essere rispettato e, ascoltando la musica e memorizzando i tasti da premere a ritmo, permetterete al giovane di conquistare Sunny Flower. Griderete "I gotta believe" come farà Parappa e, se vi dirà male, canticchierete pure i motivetti che vi troverete a giocare.



"Giocare un motivetto"? Beh, Parappa è questo e altro!

N. Giocatori: 1

84

PUCHI CARAT
(Taito)
MC, DS, MS

Prendete il sistema di gestione delle sfere di

Bust-a-Move e fatele rompere da una bacchetta che ricorda quella di Arkanoid; è questo il gameplay di Puchi Carat, che riprende il solito look mangoso tipico di Taito per cercare di trovare un ennesimo successo.



Ma il gioco soffre di momenti ludici imbarazzanti: il ritmo è poco coinvolgente e l'azione è priva di grossi spunti.



Rimane un'idea semplice e in perfetto puzzle game-style, ma come gioco in sé (e come puzzle) topa abbastanza.

N. Giocatori: 1-2

70

R
RALPH LUPO ALL'ATTACCO
(Infogrames)
MC, DS



Ma questo è pazzesco! Siete Ralph, il lupo sempre a caccia delle pecore guardate da Sam il cane pastore.



Escogitate mille modi per rapire le pecore, usando l'ingegno e l'ingenuità dei molti bonus messi a disposizione dal gioco. Ha una componente arcade molto accentuata, e una grafica coloratissima e animata proprio come un cartone (impedibili i siparietti e le scenette). Si tratta di un prodotto la cui genialità vi sorprenderà più e più

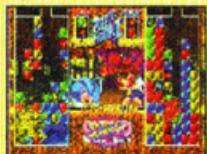
volte: dategli fiducia e vi conquisterà. Peccato che (come per tutte le cose belle) abbia una fine...
N. Giocatori: 1

95

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
(Capcom)
MC



La Capcom prende i personaggi di Street Fighter II e continua a farli combattere, ma indirettamente: avvicinate fra loro le mattonelle del medesimo colore e fatele scoppiare tutte quando vi capitano i cristalli.



Immediato e coinvolgente come si

conviene a ogni buon puzzle, raggiunge ineguagliate vette di divertimento quando a giocare sono due amici.



Le reazioni a catena che si possono scatenare garantiscono sempre l'incertezza della vittoria finale, e questo è un elemento di sicuri fascino e interesse. Bello, divertente, tecnico, longevo, colorato, simpatico nel suo look mangoso. Cos'altro volete da una console?
N. Giocatori: 1-2

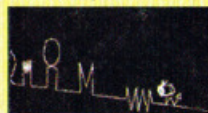
90

VIB RIBBON
(SCEE)
DS



Un gioco eccezionale:

inserite un vostro CD audio nella Play e il programma, sulla base della musica, genererà degli ostacoli 0 che dovrete superare.



A seconda del tipo di musica, il percorso sarà più o meno pericoloso; Gino Paoli certo genererà una serie di ostacoli più blanda rispetto al bordello che possono fare gli Smashing Pumpkins!



E così è una esperienza ludicamente eccezionale il giocare con la vostra musica, e il poter dire: "Ah, vorrei tanto riuscire a finire Blindfold dei Morcheeba!" vi acchiapperà e vi farà impazzire.

N. Giocatori: 1

90

Y

YOYO'S PUZZLE
(JVC)
MC, DS



Un gioco la cui meccanica ricorda quella dei giochi degli anni Ottanta. Se il pensiero va a Bubble Bobble, beh, è lì che deve andare... Il gameplay, semplice e immediato, è accompagnato da una degna grafica in 2D, molto colorata e simpatica, come spassose sono le animazioni dei vari elementi di gioco. Certo, alla lunga il gioco può risultare monotono perché è abbastanza ripetitivo, ma è il classico titolo sul quale si ritorna dopo un po' di tempo.

N. Giocatori: 1-2

81

STRATEGIA

3D LEMMINGS
(Psygnosis)
MC, MS

Uno dei giochi più originali mai visti raggiunge le nostre PlayStation.



Dovete salvare alcuni piccoli roditori, i lemmings, animali peraltro realmente esistenti che hanno la strana caratteristica di compiere suicidi di massa: e questo ha ispirato i programmatori.



Avete a disposizione alcune funzioni (fermati, vai a destra, scava ecc.) da affidare a uno dell'esercito e fare in modo che gli altri seguano le indicazioni dettate. La grafica in 3D non è lo stato dell'arte e toglie un po' di immediatezza, mentre la meccanica di gioco non si avvale delle tre dimensioni dell'area. Comunque, è sicuramente un prodotto divertente.

N. Giocatori: 1

78

C
CARNAGE HEART
(Artink)
MC

Un gioco strategico di grandissima classe.



Ambientato nello spazio, gestite le fabbriche che costruiscono i vostri robot da battaglia, programmate i robot dicendo loro cosa fare e come reagire alle diverse situazioni e poi... lasciateli agire!

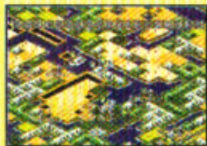


Il gioco è strategico al cento per cento, non c'è un briciolo d'azione. Eppure, approntare le battaglie programmando i mechs e poi vederli combattere, che fanno quello che avete deciso,

vi assicuro che è avvincente e potentissimo!
N. Giocatori: 1

86

CIVILIZATION 2
(Microprose)
MC, MS



Signore e signori, il gioco di strategia è questo. Guidate una civiltà (a scelta fra molte esistenti o esistite: romani, greci, turchi) nel suo sviluppo globale. L'aspetto evolutivo è curato in modo fantamagico: decidete le 'scoperte' che la civiltà potrà fare e, in base a queste, guidatene l'evoluzione. Diplomatici

o guerrafondai? Ingegneri o filosofi? Religiosi? E la forma di governo? Un gioco totale.



N. Giocatori: 1

90

COMMAND & CONQUER
(Westwood Studios)
NC



Il primo wargame in real time che approda su PlayStation giunge direttamente dal PC. Controllate le truppe mentre le vostre fabbriche

sforzano nuove e più potenti armi. Ma sbrigatevi, perché nel frattempo il vostro avversario sta facendo la stessa cosa! Il controllo via pad è perfettibile, perché non garantisce precisione e velocità. Ma l'adrenalina scorre veloce e il coinvolgimento è totale. Far calare le truppe sulla base nemica dà una sensazione di assoluta onnipotenza.



N. Giocatori: 1

89

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
(Westwood Studios)
LK, MC, MS
Il seguito ufficiale di



COMMAND & CONQUER: RETALIATION
(Westwood Studios)
LK, MC, MS
Terza puntata della serie di Command & Conquer, stessa altissima qualità. Ci sono nuovi mezzi, e inoltre è offerta la possibilità di combattere all'interno delle strutture nemiche. Gli obiettivi molto vari lo rendono sufficientemente diverso dalle precedenti uscite; chi ha già uno degli episodi precedenti dovrebbe comprare pure questo.
N. Giocatori: 1-2



La possibilità di collegare due console e giocare uno contro l'altro, sebbene sia sempre difficoltosa a livello logistico, aggiunge molto in termini di godibilità complessiva. Purtroppo la grafica è in bassa risoluzione e i diversi elementi non sono chiarissimi. Cosa che, comunque, è il classico pelo nell'uovo.
N. Giocatori: 1-2

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

(Westwood Studios)
LK, MC, MS
Terza puntata della serie di Command & Conquer, stessa altissima qualità. Ci sono nuovi mezzi, e inoltre è offerta la possibilità di combattere all'interno delle strutture nemiche. Gli obiettivi molto vari lo rendono sufficientemente diverso dalle precedenti uscite; chi ha già uno degli episodi precedenti dovrebbe comprare pure questo.
N. Giocatori: 1-2

CONSTRUCTOR

(Acclaim)
MC, MS
Originale gioco strategico in cui siete un palazzinaro alle prese con la cura di un quartiere. L'intera realizzazione è decisamente spassosa, pervasa dalla vena umoristica: i problemi che vi vengono

sottoposti riguardano i bisognini dei cani delle vecchiette e i cafuncielli che forano le gomme delle automobili nei quartieri bene. Divertente anche se non complessissimo, è in grado di farvi passare lietamente parecchie ore.
N. Giocatori: 1

FISHERMAN'S BAIT

(Konami)
MC, DS
Un simulatore di pesca!



Se avete desiderato di fare il pescatore ma abitate a duecento chilometri dal primo stagno disponibile nel quale gettare un amo, ebbene è giunto il vostro momento...! Questo game vi dà la possibilità di provare l'ebbrezza del pescare.



Scegliete la canna e la lenza, la posizione nel lago (in base ai dati che avete), lanciate e poi dirigete l'amo per far abboccare i pesci. Simulativo, pessimo a livello grafico, ma completo e soddisfacente.
N. Giocatori: 1-2

FRONT MISSION 3

(Squaresoft)
MC, DS



Un capolavoro assoluto e incontestabile. Si tratta di uno strategico a turni combattuti da mechs; vi

muovete, poi sparate. Dovete calcolare la capacità di spostamento per ogni turno e la gittata (e l'efficacia) delle armi; col procedere del gioco, nuove armi e fantastici scenari arricchiranno una dinamica semplice ma insieme complessa.



Il tutto retto da una trama e da un contorno in stile Square. Ho detto tutto... Compratelo, i soldi ve li ridò io se non vi piace.
N. Giocatori: 1

HOGS OF WAR

(Infogrames)
MC, MT, DS



Si tratta di un gioco strategico a turni, ovvero duro e puro. Ma se i paradigmi del genere sono seriosissimi, Worms insegna e Hogs of War conferma che se a combattere sono animali, il divertimento è assicurato! Qui avete una squadra di maiali da combattimento che ne affronta altre; il multiplayer è eccellente ma soprattutto diverte la traduzione in italiano, che vi taglierà dalle risate.



Da questo punto di vista è il gioco più divertente mai uscito per PlayStation!
N. Giocatori: 1-4

KKND KROSSFIRE
(Melbourne House)
MC, DS
Il miglior gioco di strategia in tempo reale: controllate le truppe tramite una interfaccia studiata appositamente per il pad della PlayStation, che risulta incredibilmente funzionale.



Inoltre, è possibile giocare in due su una stessa console in molti modi differenti (purtroppo usando un poco fuorilegale split screen): cooperativo, uno contro l'altro, con tre fazioni. Molto snelli e non pochi menu, per un gioco che ha come unico difetto un aspetto grafico peggiore degli altri; e si che la media è bassa...



N. Giocatori: 1-2

MONOPOLY

(Hasbro)
MC, MT, MS



Per i veri scocciati, ecco la versione digitale di un gioco che deve essere giocato su un tavolo, ungendo i soldi di carta leggera e le pedine con l'olio delle patatine di McDonald's.



Su PlayStation è dotato di ottime animazioni e di tocchi di classe, ma anche in quattro non regge il confronto con la controparte in cartone.
N. Giocatori: 1-2

POPULOUS: THE BEGINNING

(Activision)
MC, DS, MS
Siete un Dio. Non montatevi la testa: solo in questo gioco avete la possibilità di conquistare i mondi utilizzando poteri divini e avvalendovi dell'appoggio di alcune unità in diretto contatto con voi (tipo i vostri profeti). Generate catastrofi per distogliere adepti dai colleghi dèi, cercando di aumentare il consenso presso i vostri fedeli, le cui opere accresceranno il vostro potere. Divino, ma solo in senso lato: soprattutto la grafica è di questa Terra e la struttura di gioco, originale, non è compulsiva.
N. Giocatori: 1

RAILROAD TYCOON 2

(Microprose)
MC, MS
Gestite una compagnia di trasporti in tutte le sue sfaccettature. Studiate le aree della zona geografica da coprire: le esigenze di merci, di trasporto... e poi decidete i treni, gli orari... Operate sul mercato immobiliare, contribuite a far salire la domanda, agite sull'offerta. Il rispetto delle leggi economiche lo rende un gioco per gente vera, ma lo allontana dal target medio della PlayStation. Ma la grande strategia è questo.
N. Giocatori: 1

Purtroppo la grafica, dell'area di gioco e delle icone, è un po' grezza e non si capisce bene quello che succede. Per

SENTINEL RETURNS
(Psygnosis)
MC, MS



Ritorna dall'aldilà (dove girava ancora felice sui defunti... Commodore 64!), riproponendo un concept incerto mascherato da gioco dell'ultima generazione, con il tocco del genio. L'aspetto è misero e l'idea è un po' troppo confusa. Richiede troppo impegno, e il giocatore del 2000 giustamente vuole ben altro.
N. Giocatori: 1

SIM CITY 2000

(Maxis)
MC, MS
Gestite una città: le strade, gli edifici, lo sviluppo urbano, la sicurezza, la rete idrica, le linee della metropolitana, i parchi pubblici...



Avete capito, si tratta di un prodotto vasto e incredibilmente completo, che vi impegnerà molto ma vi ripagherà quando la vostra metropoli pedalerà di brutto.



Purtroppo la grafica, dell'area di gioco e delle icone, è un po' grezza e non si capisce bene quello che succede. Per

il resto, la completezza e l'impegno richiesto vi prenderanno da subito e non vi lasceranno più.
N. Giocatori: 1

83

SYNDICATE WARS

(Bullfrog)
MC, MT, MS



In un futuro bladerunneriano comandiamo una squadra di agenti superarmati e supercattivi, svolgendo diverse missioni caratterizzate da scontri a fuoco cruenti e spettacolari. La grafica è buona, specie quella delle esplosioni, e riesce a disegnare città nere e sporche, perfettamente futuristiche.



La giocabilità è soddisfacente, ma il controllo non è sempre impeccabile. Fantastico è il contorno, dall'ambientazione all'azione devastatrice. Non manca una fase di gestione delle risorse umane e finanziarie finalizzata allo sviluppo di nuove armi e armature.

N. Giocatori: 1-4

81

T

THEME HOSPITAL

(Bullfrog)
MC



In questo originale gioco della Bullfrog dovete gestire e sviluppare (secondo le esigenze della clientela) un

ospedale, fronteggiando malattie dai nomi e dagli effetti assurdi, e ospitando malati di tutti i generi.



In questa atmosfera scanzonata si svolge un gioco in realtà molto impegnativo, che ha come unico difetto la mancanza di memoria della console: quando l'ospedale è grande o affollato, la RAM scarseggia e tutto rallenta oltre ogni misura sopportabile.

N. Giocatori: 1

86

THEME PARK

(Bullfrog)
NC

Sempre la Bullfrog porta sulla PlayStation l'esperienza della gestione di un luna park.



La presenza di giostre e cotillon non inganni; le routines che regolano l'intelligenza sono avanzatissime, e il vostro intervento avrà ripercussioni: mettete troppo sale negli snack e aumenterà la domanda di bibite, piazzate un chiosco di hot dog prima dell'ottovolante e i visitatori vomiteranno l'anima.



N. Giocatori: 1

85

THEME PARK WORLD

(Bullfrog)
MC, DS



Il vecchio Theme Park si rifà bello per la bambina grigia: il motore di gioco poligonale è performante e appariscente, mentre l'IA, perfezionata, è al servizio di un momento ludico più intenso; infatti non dovete più competere, ma solo divertirvi divertendo, perché l'unico scopo è di creare un parco eccezionale.



Al solito, il numero delle variabili è esagerato, ma il titolo si lascia giocare davvero bene ed è divertentissimo. Tutti ma proprio tutti gli amanti dei giochi di strategia ci si divertiranno un casino!

N. Giocatori: 1

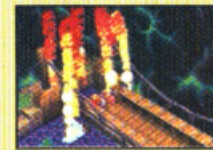
86

V

VANDAL HEARTS

(Konami)
MC

A breve distanza da Suikoden, Konami lancia un altro gioco fantasy.



Ma questa volta si tratta di un gioco strategico, precisamente un wargame. Dovete riportare la pace e la legalità in un mondo che ha vissuto in pace ma ora soffre una dinastia militare. La storia avanza grazie al buon esito delle missioni. Entrambe le cose sono fantastiche: la trama è coinvolgente e le battaglie, sempre diverse, risultano meravigliose da giocare.



Il gioco è pervaso da una magia, nel tratteggiare dei personaggi e nella narrazione, nella

genialità degli scontri. Si tratta di un vincente.

N. Giocatori: 1

91

VANDAL HEARTS 2

(Konami)
MC



Konami ripropone l'idea di Vandal Hearts: scontri a turni in un mondo fantasy, uniti da una trama avvincente e carica di sorprese e colpi di scena.



Il gioco è separato dal prequel dal punto di vista narrativo, ma anche da quello complessivo: qui l'avanzamento in classi è stato gestito male e anche le fasi di scontro sono tarate con una certa, inspiegabile complessità. La grafica delle aree è in 3D e appare bella e pulita, e in finale si tratta di un buon gioco; ma dal sequel di un mito ci aspettavamo una purdiosa conferma che purtroppo, onestamente, non c'è stata.

N. Giocatori: 1

86

W

WARCRAFT II

(Blizzard)
MC, MS

Splendido gioco di guerra in tempo reale.



Prendete le parti degli orchi o degli umani in una lotta senza quartiere. Interessanti le possibilità di sviluppo; vasto e lungo, è davvero un buon

prodotto. È richiesto molto impegno, perché le missioni sono lunghe e complicate e l'Intelligenza Artificiale richiede sempre molta attenzione e concentrazione.



Comunque, si tratta di un gioco davvero bellissimo, che dovrebbero preferire quelli che amano l'aspetto gestionale piuttosto che lo scontro vero e proprio.

N. Giocatori: 1

89

WORMS

(Team 17)
MC, MS, MT

Un vero gioco: divertente, originale e godibile. Controllate una truppa di vermi che deve eliminare un altro commando.



Dotati di armi cattivissime, i nostri dovranno fare i conti con la conformazione delle aree di gioco (che, a proposito, vengono randomizzate e possono essere create fino a un milione, tutte diverse) e con il calcolo preciso delle traiettorie del fuoco di tutte le armi. Il ritmo non è compulsivo (si gioca a turni), ma il gioco è coinvolgente grazie all'originalità e alla semplicità dell'azione, al divertimento e alla varietà delle situazioni.



N. Giocatori: 1-4

89

WORMS ARMAGEDDON

(Team 17/Microprose)
MC, DS

La giocabilità di Worms ritorna: i vermetti

belligeranti sono di nuovo qui per affrontarsi facendoci divertire al massimo!



Le novità introdotte prevedono nuove armi, look differenti e un aspetto in generale che punta di più sull'umorismo 'cattivo' degli stupidi vermicciattoli ringhiosi...



Il multiplayer è la ciliegina sulla torta; una torta purtroppo rovinata da un aspetto che rimane abbastanza essenziale (e se lo potevamo perdonare cinque anni fa, oggi lo accettiamo con più riluttanza) e che offre poco al giocatore solitario, non foss'altro per il livello di difficoltà non propriamente basso.

N. Giocatori: 1-4

75

Z

Z
(Bitmap Brothers)
LK, MC, MS



Un wargame in tempo reale meno complesso rispetto alla concorrenza; infatti è posta molta enfasi sull'azione, e la parte strategica è un po' ridotta rispetto ad altri titoli del genere. Però il gioco rimane divertente grazie alla sua semplicità e immediatezza. Divertenti le sequenze filmate che hanno come protagonisti due sgangherati robot da guerra imbranati e il loro comandante, il terribile Zed.

N. Giocatori: 1-2

82

Su Internet c'è

GAME ARENA.it

**IL PORTALE ITALIANO
DEI VIDEOGAMES**



ENTRA NELLA SALA GIOCHI

100 GIOCHI

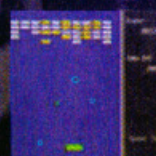
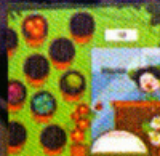
FACILI



DIVERTENTI



GRATIS



DI CHRISTIAN PETTINI

Devil May Cry

Il gioco inizia in modo a dir poco appariscente: una tizia simpatica, **Trish**, entra in modo 'appariscente' all'interno del locale all'interno del quale sorseggiamo la nostra tranquilla tisana alla carota. Eh, sì, cos'altro vi credete che bevano i cacciatori di demoni?? Per 'entrata appariscente' intendo dire che entra sfondando le porte, in sella alla sua fedele **custom**. È a conoscenza della vostra fama, e delle vostre capacità, nonché dei vostri poteri... Beh, quella che vuole da voi è una 'prestazione professionale straordinaria'; è interessata al vostro spadone. Ma prima che possiate equivocare (vi conosco, maialini...) vi ritroverete catapultati in un **maniero** che Trish vuole disinfestare. Siccome il Raid col cavolo che li ha ammazzati stecchiti, ed è pure allergica allo Zampirone, è giunta alla conclusione che voi siete il candidato ideale per la soluzione di tutti i suoi problemi con le creature dell'altro mondo. Cominciate così. Seguite il **sentiero**. Lungo il percorso troverete una **sfera gialla**, quindi proseguite verso il vecchio castello. State per partire!

MISSIONE 1

Dante si guarderà attorno. Così facendo voi potrete scoprire la **cavità** nel sigillo della parete che si trova esattamente dietro di voi; a questo punto, avrete solo la possibilità di esplorare l'entrata del **castello**. Meglio di niente... L'edificio ha **tre piani**, al secondo c'è una **statua** e al terzo invece - ahinoi, ahilui... - non c'è niente.

KABOOM! Devil May Cry è uno dei giochi più belli, divertenti, appariscenti e cafoni che la Play 2 ci abbia fatto giocare nella sua breve vita. Io ho finito la mia partita, e mi andava di raccontarvi come mi è andata...

Magari in qualche punto le mie avventure vi possono tornare utili. Visto mai???



Nella sala principale ci sono alcune **sfere rosse**, che vi conviene raccogliere subito. Più avanti nel gioco (che è difficilissimo) vi serviranno, quindi non lasciatevele sfuggire. Allora, procedete: risalite la **scalinata di destra** (ahh, non lo vedete che quella di sinistra è crollata??), saltate sulle macerie e poi di nuovo così: prendete la **prima sfera**, esultate esultate e poi calatevi. Di sotto c'è un oggetto blu che proprio non potete lasciare lì, usate il calcio volante e prendete il secondo frammento di **sfera blu**. Raccogliete le **sfere rosse** (ce ne sono in tutto circa **quarantacinque**, fatevi i conti e non limitatevi a raccoglierne trenta/trentacinque, ma cercatele tutte), alcune sono al **terzo piano**. Distruggete sempre tutto quello che c'è (scatole, oggetti, mobili: tanto che ve frega, che è casa vostra questa?) per prendere quelle che sono nascoste; quando le avrete prese tutte, portatele alla **porta rossa**. Proseguite nella prossima stanza e distruggete le **armature** che troverete e che non si dimostrano ben intenzionate nei vostri confronti. Raggiungete la suggestiva **scala a chiochiola** e uscite dalla prossima apertura. Qui c'è una sinistra bambola inanimata; non che mi piaccia rovinarvi le sorprese, ma non rimarrà



Leggete la
RECENSIONE di
Devil May Cry su

www.gamearena.it



inanimata molto a lungo... Ma tanto una cosa del genere ve la aspettavate, no??? Guardate verso l'alto, e scalate l'oggetto di **bronzo** che trovate. Freddo il bronzo, vero? Pazienza. Al piano superiore, prendete l'oggetto scintillante dalla **marionetta**, e così facendo riceverete una bella e singolare **chiave arrugginita**. La bambola prima inanimata

vi attaccherà (ve lo avevo detto io!), mentre un'altra apparirà; non bastasse, anche una terza al piano inferiore vi attaccherà, quando scenderete. Beh, sono i primi nemici; un po' inquietanti, ma non impossibili da battere. Portate la chiave all'entrata principale e aprite la **porta blu** (ora potete), quindi azionate l'**ascensore**. Eliminate le marionette che trovate e aprite la **porta di legno** (massello massiccio??). In un angolo della stanza c'è una **zona** colorata con tonalità di **blu**: colpite tutti gli elementi per far accendere tutte le **luci** sulla tastiera. È importante che lo facciate, e quindi fatelo con attenzione. Si attiverà il **pilastro** e scenderete nei sotterranei del castello. Sentite la puzza di muffa? Beh, io l'ho sentita. Alcune marionette inizieranno ad attaccarvi quando passerete sotto di loro, ve lo dovevate aspettare... Dopo averle sconfitte i **cancelli** si apriranno e ne arriveranno altre. La vita non è affatto facile. No. Tornate alla stanza precedente e affrontate i nuovi nemici; quindi, una porta si aprirà. Un bel premio.

MISSIONE 2

Arriverete in un lungo **corridoio** un po' angosciante, seguitelo fino in fondo esplorando le stanze alla raccolta di item. Non ce ne sono pochi. Passate la **porta** (una chiave) e prendete l'**Altare** dalla statua che trovate. Raggiungete la **biblioteca** e leggetevi qualche libro... ehm... Prendete la **chiave** (la trovate perché emette una luce, sta dalle parti del dipinto della morte). Tornate al corridoio principale e aprite la porta. Arriverete nel **cortile** del castello, ma non c'è tempo di riposarvi. Andate al **secondo piano** e attraversate la porta, quella che sta là in fondo. Eliminate i nemici che trovate e colpite l'**altare**. È uno sporco lavoro, ma dovete colpire colpire colpire finché non l'avrete **spinto indietro**.

sufficientemente indietro da svelare una **botola** e un passaggio che scende e porta giù, quindi calatevi. Vi ritroverete in una stanza che sul retro ha una **statua di un giudice**. Perry Mason? No, quello era un avvocato. Prendete il **bastone** da questa statua. Il bastone del giudice! La **colonna** posta all'altra estremità ruoterà, scoprendo un'apertura. Lasciate perdere. Ma che, mi credete? Mah... No, proseguite fino alla biblioteca e cercate di aprire la porta: invano. Sentirete una sinistra risata dal dipinto della morte (qualcuno vi prende per i fondelli, vi sfotte perché siete un po' goffi e patetici...). Quindi si materializzeranno dei nemici. Fateli fuori senza tanti complimenti. Nella stanza troverete alcuni **scarafaggi** sul terreno; sono relativamente innocui, ma io li schifo e li odio. La cosa importante che dovete fare è di raccogliere le **sfele**. Guardate la statua del giudice e inserite il bastone del giudizio al suo posto, ciò che aprirà la **porta della cattedrale**. Vi vedo soddisfatti. Beh, è giusto, siete sulla strada buona.

MISSIONE 3

Vi ritroverete chiusi in una stanza. L'**orgoglio del leone** nella luce del piedistallo spezzerà il primo sigillo. È tranquillizzante che di quando in quando qualcuno faccia le cose per voi... Uscite dalla porta e correte attraverso il **ponte**. Correte correte fino a raggiungere l'**epitaffio del leone**, quindi tornate indietro. Proprio così. Verrete colpiti da un lampo e verrete sospinti di sotto. Oh, che dolore! Vi ritroverete in alcune rovine sommerse. Ecco the dolphin??? Proseguite fino al **cerchio** nel pavimento. Brutta cosa, questo segno. Bruto segno... Fermatevi! La porta si chiuderà e spunteranno dei nemici. I combattimenti sono sempre molto dinamici. Entrate nella **luce**. Sarete trasportati di nuovo in superficie; aaah, l'aria fresca e pura... Saltate sulle parti del ponte fino alla **pietra del leone**, prendete il frammento di **sfera blu** e saltate di nuovo indietro. Non preoccupatevi troppo, perché infatti sarete riportati dall'altra parte del ponte. Prima di rientrare nel castello, saltate sulla sporgenza di sotto per raccogliere le **sfele rosse**. Ce ne sono alcune, non lasciatevele sfuggire. Siete di nuovo nella stanza del leone. Uau, è il mio segno zodiacale. Prendete l'**orgoglio del leone** dalla sua posizione. A questo punto, una **tarantola di metallo** uscirà. Mannaggia, non si può mai rubare niente in santa pace! È il primo boss... Eliminate questo mostro francamente orribile, e tornate indietro attraverso le doppie porte. E sono tre!

MISSIONE 4

Dico: sono tre le missioni completate. Adesso dovete affrontare la quarta. Inizierete là dove avete completato la missione 2, di fronte alla **statua**. Tornate lungo il **corridoio**. Phantom, il tarantolone di prima, è tornato e vi caricherà da dietro. Che strazio! Potete affrontarlo di nuovo il boss, o fuggire. In qualunque caso, dovete correre fino allo **studio**. Io personalmente vi consiglio di darvela a gambe, sebbene eliminare il nemico vi procurerebbe molte **sfele rosse**. È un consiglio proprio poco "leonino", ma ogni tanto l'aspetto pratico deve prendere il posto dell'orgoglio. Se proprio ci tenete, utilizzate "**Demon Dante**" per avere vita più facile (con **cinque sfere** è abbastanza agevole, perché potete attaccare sempre dall'alto). Entrate per essere al sicuro. Ora potrete uscire, ma fuori è

stato distrutto tutto. Continuo a ripetervi: che vi frega? Che, è forse casa vostra?? Andate al **cortile** del castello e usate l'**orgoglio del leone** per annullare il campo blu, colpite la statua del leone per **tre volte**. Ma fate piano: è quella del mio segno zodiacale.

Si libererà un'ombra assassina, che eliminerete abbastanza agevolmente (quando salta nell'aria, **saltate di lato** e schivate l'attacco, quindi colpite). Passate dalla porta che non è chiusa e salite lungo la **scalinata**.

Scusate per l'ovvia affermazione: come facevate a passare dalla porta chiusa?? Ehm... Calatevi, fino in fondo al foro: troverete una **porta blu** con una testa di leone. Un gioco pieno di felini! C'è una **tastiera**, che dovete colpire finché la **luce** non la avvolgerà. Datele ggii!!! Salite fino al punto che emette la **luce rossa**; la colonna salirà portandovi su.

Prendete la **sentenza di morte** dalla piattaforma di fronte e scendete. Arriverete a una piccola **porta**, a guardia della quale ci sono due marionette. Fatele fuori prima che loro facciano fuori voi. Entrate, raccogliete gli **item** (pure sul letto) e guardate la **statua di smeraldo** accanto allo specchio. Vi piace? Usate la sentenza di morte prima raccolta per levare l'**anima malinconica** dalla sua bocca. Fatto? Bravi; ora c'è un demone che vedete dal riflesso nello specchio. Si chiama **Nelo Angelo**.

Dite tutti insieme "Buongioooooo Nelo Aangeloooo". Lo strano demone con un nome ancora più strano sparisce dal **balcone**. Seguitelo e passate dalle porte. Saltate giù e preparatevi a un duello... La scena (e la missione) finirà quando Angelo vedrà un particolare oggetto in vostro possesso...

MISSIONE 5

L'anima malinconica si è attivata e voi avrete **tre minuti** per portarla a destinazione, altrimenti il suo effetto si esaurirà. Non vi sembrerà carino lasciare che l'effetto si esaurisca. Un'Ombra malvagia sigillerà le porte della camera; prima eliminate la **tigre** (in fretta!) e correte alla **stanza da letto**, quella del leone. Calatevi e correte fino a raggiungere la porta in fondo. Ce l'avete fatta prima che il conteggio alla rovescia arrivasse allo zero? Mica avete sbagliato per UN secondo, no, vero??

MISSIONE 6

Attraversate la porta raggiunta e vi ritroverete al **fossato** di un castello. Che strano: non ci sono coccodrilli... Correte verso la parete fino alla porta a **sinistra**. Ho detto: "quella a SINISTRA". Raggiungete la **fontana** che fornisce sfere rosse, tornate indietro nel fossato e andate nella porta sulla parete opposta.

Forza, che c'è ancora molto da fare! Prendete la **chiave** dal tubo dal quale proviene la **luce rossa**; questo scatenerà le ire di molti demoni, che tuttavia dovrete eliminare con poco sforzo. Se ci metterete TANTO sforzo, però, per piacere, non venite a dirmi che sono stato impreciso. Andate alla porta in fondo e seguite il percorso principale fino ai **quattro oggetti lampeggianti blu**; è una trappola, credo che io faccia bene ad avvisarvi.

Apparirà un brutto nemico con la testa di una mucca; eliminate questo secondo boss insieme alle **forbici** che attaccheranno e, una volta che avrete fatto piazza pulita (non ho detto che lo farete con poco sforzo... quindi: ATTENZIONE), prendete l'**item** su cui si è ormai rotto l'incantesimo.

MISSIONE 7

L'item appena raccolto deve essere portato in fretta nella stanza da letto del castelano.

Tornate indietro verso la porta con la testa di leone, dove alcuni nemici vi attaccheranno. Colpite la **tastiera** e attivate l'**ascensore**. Salite e poi andate nella **stanza da letto**, quindi mettete la luce presa al suo posto. Sarete portati sopra una sporgenza che sovrasta la stanza principale. Saltate ed entrate nella **porta** per iniziare la missione 8.

MISSIONE 8

Inizierete la missione in una stanza riscaldata dal fuoco che esce dalle **grate**. Saltate sulla **sporgenza di lato** e andate verso la porta, quindi continuate a saltare per arrivare al tetto a forma di **cupola** (sotto c'è l'entrata principale del castello, non vi potete sbagliare).

Andatevene attraverso i **cancelli** e Phantom, la tarantolona, arriverà di nuovo. Sconfiggetelo/a (definitivamente) e cadrà dal lucernario; apparirà **Trish** (la tipa che vi ha ingaggiato) che vi farà i complimenti per la vostra forza. Nessun premio, però, oltre ai complimenti???

Nella parte bassa del tetto dovete prendere il **tridente**. Vi sentirete dei Nettuni... Tenetevi lontano dal **cavallo a sinistra**. Sgroppa... Saltate sulla sua testa e poi proseguite, sempre saltando, sulla **sporgenza** in alto. Calatevi nel foro tra le due statue e spezzate l'**oggetto blu** di forma sferica. Così facendo, il

ponte si abbasserà. È tranquillizzante? Correte attorno al macchinario, c'è un cadavere e un **lanciagranate**. Che fate, lo lasciate lì??? Arriverete nella stanza di Nettuno (ci siete già stati), e qui dovrete mettere il tridente nell'oggetto di bronzo. Calza a



pennello, è proprio il posto suo. Mettere al suo posto l'oggetto tripuntito aprirà la **sorgente** e alzerà il **cancello** in basso, datevi una mossa e passatelo prima che si richiuda. Muovete il culo, forzaaa!!! In una delle pozze c'è un frammento di **sfera blu**: raccoglietelo e poi passate dalle porte doppie.

MISSIONE 9

Percorrete il **ponte levatoio** e saltate sulla **sfera nera**. Porta un poco sfiga. Ci sono delle rovine, con un **monolite** al centro (che cela una stella del demone) e una statua del tempo nell'angolo **a sinistra**; sui pilastri ci sono dei **bonus**. Come al solito, accertatevi di aver preso tutti i bonus, magari prolungando i tempi della ricerca. Io non posso stare a dirvi ogni singola posizione di ogni singola sfera, e questo per due ragioni fondamentali: 1) il gioco non l'ho scritto io e, sebbene lo abbia giocato a fondo, non posso garantirvi tutte le posizioni di ogni singolo item, e la sua descrizione; 2) Devil May Cry è parecchio grosso e se mi mettessi a segnalarvi ogni singola posizione, finirei il giorno del mai. Perciò accontentatevi; io mi limiterò a segnalarvi le **sferi**: 1) quando, all'interno di una particolare locazione, ce ne sono molte, che non potete farvi sfuggire e 2) quando ci sono **aree seminasconde** che pullulano di bonus e oggetti che non potete assolutamente perdere. Comunque, proseguiamo col gioco.

Scendete la **scala** che sta proprio sotto le rovine e andate al cortile principale. C'è un **giardino** pieno di nemici, e di tesori (che raccoglierete dopo aver fatto piazza pulita dei pericoli, che in questo gioco non mancano proprio mai).

A **destra** della porta d'ingresso troverete un **sentiero nascosto**. Percorretelo. Alla fine troverete una **lapide**: colpirla più e più volte, e prendete il frammento di **sfera blu**. Proseguite nella direzione dei lampi blu. Seguite la luce, insomma, suvia! In questa nuova zona ci sono alcuni **item** (pure una stella del demone), e mi fa piacere dirvi che dovete raccogliere tanta roba. Una bella spesa, tipo quelle che si fanno al supermercato quando dovete riempire le scorte di detersivi, e di carta (bicchieri, piatti, tovaglioli, carta igienica)... ho reso l'immagine? Dopo la spesa, dovete trovare una **tastiera** da attivare per far comparire alcune **piattaforme**, che vanno usate per raggiungere il gazebo sospeso in cui ci sono i **guanti dell'Ifrid**. È un bonus parecchio importante, non fate i pigri e andatelo

a prendere. Basta un po' di precisione. Mi ringrazierete in futuro per questa raccomandazione. Davvero.

Tornate nel giardino. Un uccellaccio gigantesco è il prossimo boss da affrontare. Lo farete fuori senza troppi patemi usando i poteri appena trovati. Sempre che li abbiate presi... Mi auguro di sì... Aprite la **porta di ferro** a destra accendendo il **braciere** a destra. Non potete farvi la cacciagione al barbecue. No. Uccellone appena fatto fuori non è commestibile. Peccato. Vi troverete in una foresta nebbiosa, al fondo della quale troverete un potente **idolo**, ma la zona è piena zeppa di nemici. Fateli fuori tutti (la cosa non è semplice), poi la porta si riaprirà. Cavolo, ve la siete guadagnata, la riapertura! Scendete le **scale** e incontrerete molti idoli, usando possibilmente il lanciagranate; guadagnerete una cifra di sfere. Fate, del raccoglierte, una vostra assoluta priorità.

MISSIONE 10

Arrivate al cancello e saltate sul **pilastro**, ci sono alcune **sferi rosse**. Prendetele. Che raccomandazione del cavolo... che, ve l'ho detto per farvele lasciare lì???))) Proseguite e sarete attaccati, ma non sarà un problema; quindi leggete l'**iscrizione** sul monolite al centro. Seguite la **sfera di fuoco** che si leverà, è l'unico modo per uscire. Una sfera guida, insomma. Fate attenzione, dovete starle dietro con molta convinzione. Perché sì, se la perderete saranno dolori da panza; tenete a bada i nemici, il cui unico scopo sembra non quello di farvi fuori ma di distogliervi dal seguire la sfera.

Evitate gli scontri, se potete; e se proprio non potete farne a meno, non preoccupatevi di essere sfacciati con l'uso dei mezzi più potenti che avete, dal momento che sono i più rapidi. La vostra unica priorità è la fretta, la FRETTA! il dover **stare dietro** alla sfera quanto più precisamente e vicino possibile.

Eliminate gli **idoli** e le **lame**; quando arriverete al **ciclope** sarà praticamente finita. Altri ciclipe attaccheranno: raccogliete sempre le **sferi** che lasciano cadere. Sì, caspita, l'uscita a questo punto è particolarmente vicina. C'è dell'**acqua sacra** nell'erba alta **a sinistra**; fate fuori l'ultimo ciclope per aprire il cancello di ferro. Visto che ce l'avete fatta? Quanto ci avete messo?? Io ci ho messo poco, ci sono riuscito alla prima botta. Dite al Pitone se siete stati bravi quanto me, che sono curioso, lo voglio sapere.

MISSIONE 11

Attenti alla **falce della morte**, che non sarà facile eliminare; dopo aver vinto, comparirà una **piattaforma**. Un premio proprio proprio squallido, non trovate? Calatevi nella **fossa** del terreno, c'è una **statua** del tempo e una **crepa** nella parete. Con la statua del tempo immagino che sappiate cosa potete fare; ma immagino che sappiate anche cosa fare con la crepa. Ma comunque io non sono qui per supporre, per immaginare cosa fareste, o se avete capito. Sono qui per aiutarvi,

e dirvi quello che dovete fare. Allora ve lo dico. Mi guadagno i miei soldi! Allora: sfondate la **crepa**, affrontate i nemici, raccogliete l'**item** (al solito) ed entrate nella stanza. Salite e saltate alla **luce quadrata**. All'interno della stanza con le sbarre prendete il **simbolo** e tornate alla fossa, dove vi aspettano altri redivivi nemici. Riuccideteli – che ve lo dico a ffa??? Nella stanza principale ci sono altri **bonus** sulle piattaforme. Non lasciateli lì, sono stati messi apposta per voi; poi dovrete uscire dalla **porta in alto**. Di nuovo, fate razzia dei bonus e ispezionate il **pannello luminescente** che si trova nel quadrato sottostante. Belli gli effetti di luce di questo gioco, non è forse vero?

Mostrate il simbolo raccolto all'interno della stanza con le sbarre e riceverete un **calice**. Comparirà Nelo Angelo e le **porte** si chiuderanno. Cavalò! Non ci voleva! Fatelo fuori **saltando** in continuazione. Evitate i suoi attacchi e usate le vostre armi migliori per tenerlo sotto controllo. Passate dal soffitto di pietra fino a una **nicchia** in cui la statua del cavaliere vi chiederà il calice; così si apriranno le porte. È bella questa serie di rapporti "tu mi chiedi, io ti do, e tu mi apri la porta"; è l'essenza degli enigmi arcade di Devil May Cry, in una forma molto personale. Mi piace, e sono molto soddisfatto.

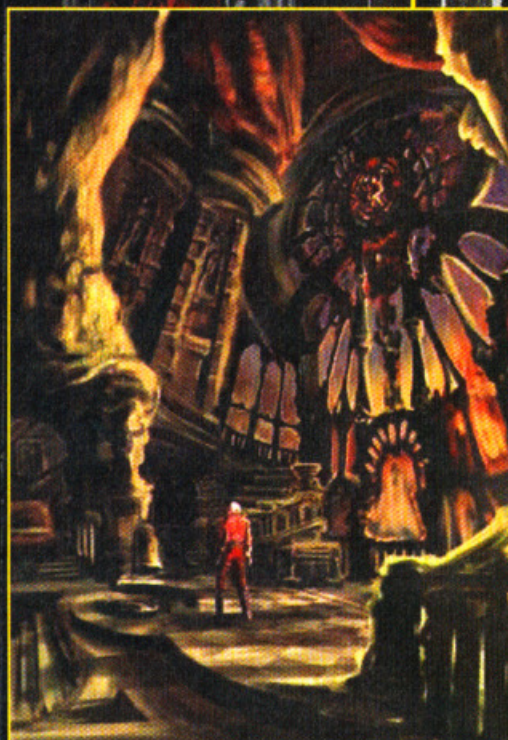
MISSIONE 12

Oltre la statua c'è una **scalinata** che porta a dei bunkers. Ci sono alcune marionette ostili, e una buona raccolta di sfere. Ecco, questo invece è un po' monotono: meglio meno nemici e meno bonus. O no? È vero che combattere è davvero una sghiciata, però rallenta un bel po' l'interessante componente adventure. Ma vabbè: andiamo avanti, questa NON è la recensione, è la soluzione. E a me mi pagano per fare la soluzione. Allora, proseguiamo. Entrate nella **caverna** e andate verso l'acqua. Bevette. Scherzo. Raggiungete la **nave dei pirati** e tuffatevi. Non scherzo. Nuotate fino alle **sfere rosse**. Raccoglietele, stanno lì per quello. Ma anche per indicarvi che quello è il punto. Infatti, come potete ben osservare, lì c'è una **spaccatura** sul lato della nave. Entrate e salite sulla nave, eliminate i nemici e prendete la **fiocina** che sta sul retro, arma che viene automaticamente usata sott'acqua. Un'arma cafona, abbastanza adeguata allo stile del gioco. Frugate nei **cassetti** e nel forziere **a sinistra** della falla; nella stiva ci sono alcune **sfere**. Bella la vita quando si raccoglie senza fatica, neh? Tornate nella stanza principale. Salite le scale, quelle verso il ponte, e poi proseguite scalando la **statua dell'uccello**. Usate il **pungiglione** verso la prua della nave e raccogliete il frammento di **sfera blu**. Che bello che è, mi ricorda un anello che ho rubato in una gioielleria. Ma l'ho fatto per amore, non avevo i soldi e volevo stupire la mia morosa!!! Davanti alla cabina del capitano fate fuori la **lama** che apparirà dalla porta. Che strazio... La nave inizierà a navigare e un enorme uccello scenderà dal cielo. Fatelo fuori. Aoh, non è che soffrite il mal di mare??? Sennò sono dolori... A questo punto l'accesso alla **cabina del capitano** si sbloccherà e potrete entrare.

MISSIONE 13

Avanti, non manca molto! Prendete il **bastone di Ermes** dal forziere della statua; a questo punto, la nave affonderà. Sapete nuotare? Nooo??? Ah ah ah... il gioco è finito... Nuotate attraverso la **ventola a destra** della porta; nella

stanza seguente eliminate i nemici e prendete il frammento di **sfera blu**. Anche questo è parecchio bello. Tornate alla stanza iniziale e uscite dalla falla. Cercate di fare tutto in meno di **tre minuti**. Infine, uscite dall'acqua e rientrate nella **pozza** lì a destra. Troverete un frammento di **sfera blu**. Andate in superficie, uscite e raggiungete la porta in cima alle scale. Il fattore tempo è abbastanza importante, per molte ragioni. È un parametro che influenza il giudizio finale; è determinante per la vita; vi dà proprio delle belle soddisfazioni, perché è un elemento di sfida. Avete finito la missione numero tredici. Gioirete, se siete superstiziosi.



MISSIONE 14

Attraversate il corridoio e poi forat, andate avanti fino all'**incrocio**. Come quello della precedente, anche il pavimento di questa stanza è pieno anch'esso di fori. Ma che senso hanno? E chi lo sa? Beh, io lo so, ma non voglio rovinarvi troppe sorprese, sennò finite per odiarmi... ;) Andate allo **scheletro**; vi darà lo **scudo emblema**, poi azionate il **pulsante** sulla sua mano. Non baciategliela... Si aprirà il **cancello** nell'altra sala. Ma si attiverà una trappola. State attenti alle **lame**, studiatene il ritmo per non farvi ferire troppo. Muovetevi dopo aver osservato lentamente e tranquillamente quelli che sono gli spostamenti e i ritmi della trappola, cosa questa che vi permetterà di procedere senza particolari problemi. Sarete costretti a farlo, perché questa trappola vacca miseriaccia lurida vi toglie un sacco di energia. Salite con l'**ascensore**; usate uno dei pilastri laterali ed eseguite un calcio volante. Arrivate alla sporgenza e saltate fino agli **scogli** per avere la **sfera gialla**. Appena arrivati da questa parte della cascata, sarete attaccati. Che bello... ;) Accanto c'è una piccola **caverna**. Saltate e attraversate il **ponte**, quindi prendete le **sfere rosse** e scendete dalla sporgenza **a destra** dove c'è un frammento di





sfera blu. Uscite sciogliendo l'incantesimo (prezzo: 200 sfere rosse) e arrivate nella nuova locazione dove vi aspettano alcuni nemici. Salite in cima all'**edificio circolare** e poi più su. Vi sentirete molto in alto, nevero? Prendete la stella del demone accanto alla **porta rossa**, prendete le sfere accanto al pilone e uscite. Anche questa è fatta! Non disperate, siete davvero a buon punto!!

MISSIONE 15

Finite di affrontare le **lame** nel giardino. Verrete condotti alla colonna con **tre porte** sigillate; quella di **ferro** richiede un paio di lance. Le avete? Non le avete?? E che ne so io, mica vi perquisisco!!! Potete usare lo **scudo emblema** per aprire le porte sui lati. Procedete raccogliendo gli item; è indifferente quale porta attraversare per prima. Però almeno una la dovete passare. Prendetevi tutto il tempo che vi serve per sciogliere questa spinosa questione (vi sto sfottendo, sì, sì) e poi procedete senza indugiare. Dalla **porta blu**, prendete la luce dalla cima delle macerie. Scendete le scale e affrontate i nemici, colpite la **parete scolorita** e raccogliete i bonus (c'è pure un frammento di **sfera blu**). Fate attenzione sempre al pavimento, che è mobile. Fate attenzione pure alle lance (che servono

Poi, continuando, c'è un'altra volta il **pavimento mobile**. Questa volta però vi avvantaggia, nel senso che procede esattamente nel verso della vostra marcia. Meno male, un problema di meno. Colpite subito la **tastiera di destra** per abbassare la piattaforma che vi permetterà di arrivare alla **gemma del labirinto**. Un item interessante, un oggetto di quelli come se ne vedono pochi, in giro... Di fronte alla **stanza di sinistra** c'è un'altra tastiera. C'è una stanza, con una **pozione magica**. In fondo al corridoio, scendete nella **fossa**. Non è mai bello "scendere nella fossa"... Eliminate i nemici e saltate sulla piattaforma. Vi sentirete un po' Crash Bandicoot? Ci sono, in zona, un frammento di **sfera blu** e l'incubo beta (l'ultima pistola) dal **pannello**. Tornate in giardino e mettete le lance al loro posto sul **cancello di acciaio**. Mamma mia quanto ci abbiamo messo! Entrate nel coliseum e girate attorno all'**arena**. Vi sentirete un po' Maximo, il gladiatore protagonista de... de **Il gladiatore**??? Mettete insieme tutte le sfere e salite sul **cerchio** satanico **blu** luminoso. Verrete attaccati dal grifone; sconfiggetelo e offritene la salma in offerta. Mamma mia che brutto italiano: "OFFRITENE la salma IN OFFERTA". Va beh, sono troppo pigro per correggere. Maestro, ci pensi tu a correggermelo???? Otterrete uno scorcio esclusivo del **potere di Mundus**, quindi vedete l'amica Trish. Aoh, a me questa me piace... Non siamo a livello della Jill Valentine, ma me piace. Vi verranno svelate alcune cose che non vi dico.

Sono bastardo, ma non fino a questo punto. Non vi dico che vi verranno svelati alcuni fatti inerenti la vita, il passato, la famiglia di Dante (che siete voi, quindi si parla della VOSTRA vita, del VOSTRO passato, della VOSTRA famiglia). Mamma mia che tentazione!!! Ma no, resisterò. Prendete la **colonna/ascensore** usato dal grifone. Arriverete in un rifugio sotterraneo. Quello di Benjamin Franklin. Prendete la **ruota del destino** dalle mani della statua di fanciulla.

per dar certezza al detto: "Quando siete un po' nei pasticci, arriva sempre qualcosa a mettervi DAVVERO nei pasticci"), fino a quando raggiungerete una piccola porta sulla **parete di sinistra**.

Proseguite fino alle lance, facendo attenzione alla sostanza purpurea che sta nella nuova locazione. È uno di quei coloranti tossici, tipo l'E104, che vi lasciano tre mesi di vita se li ingerite. Tre mesi, soprattutto se usate questa guida, vi bastano per finire Devil May Cry, ma non vi bastano se volete giocare anche il sequel... Tornate indietro e affrontate i nuovi nemici (ma ora è più facile perché non sarete ostacolati dal movimento del pavimento), quindi uscite. Andate in **giardino** ed entrate nella **porta rossa**. In fondo alle scale c'è una strana (... luce nei tuoi occhi???) **parete**; abbattetela e proseguite. Forza e coraggio, prendete gli item e trovate la **scheda gialla**. Alcuni lo chiamano pass, altri badge, noi siamo rozzi (o per lo meno, IO lo sono) e perciò lo chiamo 'scheda gialla'. Se non vi sta bene, è un vostro problema, non mio.

MISSIONE 16

Mentivo. Non so chi sia Benjamin Franklin. Mi piaceva il nome. Prendete il pezzo di **sfera blu**, poi tornare alle rovine (là dove avete alzato il ponte levatoio), inserite la ruota del destino nella **sfera nera**. È un po' come giocare col Meccano. Abbasserete il **ponte**; quindi entrate nel castello. Il castello, avvolto dall'oscurità, è stato conquistato dalle forze del male (noterete che manca una porta, per esempio). Vi ricordate Soul Reaver? È più o meno la stessa cosa: una specie di **dimensione parallela** che mantiene le strutture ma le deforma, tipo quello che abbiamo visto anche in Silent Hill. Entrate nella **sala principale**; c'è un frammento di **sfera blu** sul lato sinistro. Lì accanto c'è una **tastiera** che va attivata. Perché mi guardate? Fatelo! Apparirà un nemico che dovete far fuori in fretta (usate il demone). Vi ho detto in fretta, e se ve l'ho detto

c'è un motivo. Altri nemici stanno per arrivare. Datevi da fare, datemi retta. Entrerete in un **corridoio**; noterete senza difficoltà che ci sono alcune **armature** al posto delle porte verso il cortile; sono sparite anche la porta della biblioteca e la statua del giudice della morte. Ma è o non è gran foick questa cosa? A me è piaciuta moltissimo, proprio un sacco di classe. Nei pressi del **monastero**, accendete tutti i caratteri di una delle **tastiere**. Andate alla pozza con l'acqua: arriverà una creatura infernale, Incubo. Vi basta il nome, vero??? Passate dalle porte, verso il ponte, e saltate attraverso il **sentiero spezzato**. Usate il **bastone di Ermes** sull'iscrizione dietro l'epitaffio del leone, quindi saltate nel dipinto nuovo di **sinistra**. È un Van Gogh...

MISSIONE 17

Il numero diciassette porta male. Posso confermarvelo. Anche quelli che giocheranno questo livello potranno confermarvelo. Salite lungo la **scala a chiocciola** del primo corridoio. Prendete le **sferi rosse** dai mobili e proseguite. Nella stanza della ricerca, entrate nel **portale** che apparirà. Uscirete dal ritratto ritrovandovi in una stanza chiusa; affronterete alcuni nemici che salteranno fuori forzando la porta. Proseguite fino al lungo corridoio ed eliminate i nemici, quindi girate l'angolo. Lo avete fatto? Bravi. Entrate nell'**osservatorio**, dove c'è un nemico che vi scaglia contro grosse palle di energia. Prendete il ritmo per evitarle con più agio, e cercate di rifletterle con l'**Alastor**. Salite sulle sporgenze, correte **a sinistra** e saltate per prendere il frammento di **sfera blu**. Tornate e posizionatevi di fronte allo **scaffale** che sta vicino allo specchio che riflette il chiaro di luna. Ma non c'è tempo per i romanticismi. Girate la **maniglia** e lo specchio si girerà; rifletterà il chiaro di luna e dalla luce si formerà una piccola **sfera d'argento**. Saltate sulla piattaforma più in alto e seguite l'oggetto sottile; lì di fronte c'è un appiglio. Fate un calcio volante. Bruce Lee!!! Notate che il lampo blu ha illuminato alcune **piattaforme**; andateci e salite fino al **portico** che contiene il mercurio: prendetelo. Portatelo nella sala principale e proseguite attraversando la porta che va **a destra**. Usate l'oggetto di luna sulla porta; proseguite finché non troverete Nelo Angelo. Vi aspetta un duro scontro. Ve l'avevo detto: è il livello del numero che porta male.

MISSIONE 18

Sì formerà l'amuleto perfetto dall'unione di quello che Nelo ha lasciato cadere e quello di Dante; e inizierà a brillare. Riesce a evocare il potere segreto della forza di Dante (che lo trasformerà nella **Sparda**). Ecco qualcosa di DAVVERO potente. Passate dal **pannello rosso** sul pavimento e andate verso il nuovo ritratto danneggiato. Seguite sottacqua il percorso delle **sferi rosse**, distruggete i **barili** ed esplorate ogni **cella** per trovarne altre; nell'ultima, poi, troverete un frammento di **sfera blu**. Cominciamo ad averne raccolte tante, non è vero? Nella zona seguente eliminate i nemici e si aprirà la **porta**, tra i due dipinti. C'è uno strano campo di forza, e sulla parete di fronte c'è una **tastiera** che disattiverà il campo di forza e permetterà all'acqua di entrare... Una nuotatina? Mi piacerebbe. Prendete il frammento di **sfera blu** e nuotate fino al rifugio, poi proseguite nuotando velocemente verso l'alto. Raggiungete l'**appiglio** e poi l'acqua calerà; prendete la **sfera blu** che cade dal soffitto. Attivate di nuovo la **tastiera**. Mi viene da scrivere "pastiera", come il dolce



napoletano. Sì, prima che me lo facciate notare, lo so da solo. Ho fame. Nuotate fino alla **scalinata** e aspettate, poi iniziate a salire le scale. Troverete l'**epitaffio di un cavaliere decapitato**, indicante l'Est. Andateci. Troverete l'**uovo del filosofo**. Scendete le scale ed entrate dalla **porta marrone**. Sarete nel cortile, fate un calcio volante verso la sporgenza di fronte ed entrate dalla porta. Prendete il frammento di **sfera blu** e tornate nel cortile. Quante volte ci siamo passati? Un mucchio. Lancerete l'uovo del filosofo tra le **fiamme**, e interverrà una voce. Dal centro della stanza arriverà Incubo e, dopo la sua fine, la metamorfosi dell'uovo del filosofo sarà completa. Esaminate il **fuoco blu** e prendete da esso un **elisir** appena fatto. Una specie di limoncello, ma più potente...

MISSIONE 19

Tornate indietro fino a dove avete usato il bastone di Ermes e saltate attraverso il **secondo dipinto danneggiato** della stanza da letto. Sul retro del letto c'è un frammento di **sfera blu**. Guardate lo specchio e passate. La nuova stanza in cui sarete trasportati assomiglia a quella vista prima, ma è tutta diversa; è la versione maligna, "infernale". Ve l'avevo detto. La strada è quella. Soul Reaver! Le statue del tempo e le sfere rosse sono inutili. Passate dalle porte del **patio** e saltate fuori dal balcone. Prendere la **pietra filosofale** vi costringerà a combattere contro tre mostri. Mica uno, mica due. Tre. Tre è il numero perfetto. Non c'è due senza tre. Invece... attaccatene **uno solo** fino alla scena che mostra la trasformazione di un piccolo Nessuno, che diventa un grande



MISSIONE 21

Tornate indietro e affrontate il nemico accanto all'entrata opposta. Nella stanza iniziale troverete una **statua del tempo**; prendete l'**acqua sacra** a terra (sta sotto la porta sigillata). Mi farei una bevuta. Ho anche sete, oltre che fame... Salite sulla piattaforma **a destra** e colpite il meccanismo: aprite la porta nella stanza precedente. Seguite il tortuoso sentiero (ma fate attenzione ai **tentacoli** che escono dalle pareti, semmai colpiteli con le pistole). Affrontate i tre grandi Nessuno che si trovano in ogni sezione, per aprire la porta. Wouwww, che fatica... ma che bello eliminare i nemici tozzi!!! Entrate attraverso la parete ed equipaggiate subito gli **Ifrit**. Saltate attraverso la piattaforma fino alla **tastiera** e colpita. Raggiungete saltando l'ultima piattaforma che avete appena materializzato e colpite la **fontana di sfere**, quindi raccoglietele. Mi raccomando. Fatelo. Dietro la fonte c'è un'altra **tastiera**, attivata. Andate in cima, salterete attraverso l'ampio abisso. Siete sopra la stanza con l'ultimo cancello; colpite la **tastiera** sull'altro lato per levare la maledizione dalla porta, e così facendo il cuore inizierà di nuovo a battere bene. Vi sentite un po' un cardiologo??? Non montatevi la testa, però...

MISSIONE 22

Dovete affrontare **Mundus**, il nemico finale. Il simpaticone fa piovere meteore giganti, rete verticale di raggi veloci, lancia un raggio potente, lancia lame di energia. Non basta? Beh, tenete presente che ci sono molti modi di sconfiggerlo. Utilizzate i **poteri di Sparda** e usate senza ritengo le **stelle del demone**. Mi raccomando. Quando vedete un cerchio satanico vuol dire che inizia il raggio di particelle; lanciatevi su **un lato** dello schermo. Distruggete tutti gli oggetti sferici che Mundus vi lancerà (potete farlo anche con la spada). Cercate di stare in **modalità demone** (utile per dare calci) il più a lungo possibile, vi servirà 4 o 5 volte; vi serviranno alcune **acque sacre** (per la modalità demone), una **stella vitale**, quattro **stelle del demone** e un **intoccabile** (se siete nei pasticci con le sfere di fuoco e quelle **bianche**, che sono in assoluto quelle che dovete evitare con più cura). Siete arrivati fino a questo punto, non vorrete mollare proprio ora, vero? Non volete dargliela vinta proprio ora, vero??? Usate molto il **lanciagranate**, non fa troppo male ma colpisce ripetutamente. Potete riprendere molta salute uccidendo i **draghi di fuoco** che Mundus libera.

MISSIONE 23

Che ansia! Parte il conto alla rovescia: avete solo **cinque minuti** per raggiungere l'entrata del mondo inferiore. Ignorate tutto e tutti: correte, ma siete sempre troppo lenti! ... o almeno, è questo quello che vi sembrerà. Andate nella stanza in cui avete sconfitto Incubo e fate fuori i due Nessuno, poi evitate tutti gli altri nemici e andate all'**ascensore dorato**. Salite sicuri fino alla superficie e sconfiggete le due lame nell'**hangar**. Mundus sguscerà fuori dal portale del mondo inferiore e vi sfiderà. Mannaggia! E noi che credevamo di esserne usciti fuori sani e salvi! Ma questi bastardi nemici, non muoiono mai??? Usate il **raid aereo** e poi attivate il demone al massimo. Lo farete fuori in pochissimo tempo, con la strategia preferita. Mamma, meno male... cominciavo davvero a non farcela più. Dopo, salirete nell'**aeroplano** e sfonderete il **soffitto**. L'aereo non può tollerare molti danni, quindi fate attenzione alle **rocce**. Fuggiti dall'isola, attacca il filmato finale. Wouwww! Abbiamo finito!

Nessuno, che assorbirà lentamente la vostra energia. Fate fuori i tre nemici (con qualche fatica, ma usando i vostri poteri ci riuscirete) e saltate sulla **sporgenza** sopra le porte del patio. Scendete, date un calcio volante verso la **torre di pietra** e prendete il pezzo di **sfera blu**. Saltate e calatevi; dopo aver preso il frammento, tornate in cima alla torre e, volando, andate verso il **padiglione verde**: c'è un altro frammento di **sfera blu**.

Tornate al mondo reale e andate alla **cattedrale**. Preghierina. Immergetevi nella **pozza d'acqua**, dal momento che avete gli item per poter entrare nel mondo inferiore. Che si chiama inferiore perché... beh, perché è inferiore. Cadrete di sotto ma sarete riportati in superficie dalla **piattaforma dorata**. Usate la pietra filosofale con il liquido blu.



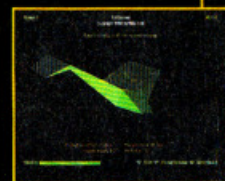
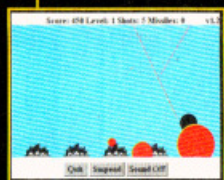
MISSIONE 20

Proprio un postaccio... Saltate nei piccoli **'capillari'** e seguiteli, passando poi attraverso il **tessuto che pulsa**. Ci sono due nemici, fateli fuori. Uhm... mi sa che è abbastanza inutile che io mi raccomandi di far fuori i nemici. Lo capite da soli, vero? Vabbè, ormai mi sono sempre raccomandato, mica posso levare tutte le frasi in cui ve l'ho detto!!! C'è una **statua del tempo**, vedete se vi serve. Il **soffitto** della stanza di fronte contiene **simboli** che si illumineranno appena entrerete. Trish vi chiederà di aiutarla, ma un nuovo Incubo vi fermerà. È il peggior nemico che abbiamo incontrato fino ad ora, e uno dei più tosti in assoluto. Fatelo fuori usando il **potere di Ifrit**. Vi ci vorrà un bel po' di abilità e di praticità nei movimenti, spero che ne abbiate acquisita. Certo, se siete arrivati a questo punto senza esser tanto bravi col meccanismo di controllo, siete stati miracolati. Ma qui, contro Incubo, non c'è trucco e non c'è inganno: se non siete bravi, verrete fatti fuori.



SALA GIOCHI

**APERTA
TUTTI
I GIORNI
A TUTTE
LE ORE?
COMPLETAMENTE
GRATIS?**



WWW.GAMEARENA.IT!



ARCADE · SPORT · LOGICA · CARTE · AVVENTURA · TAVOLO



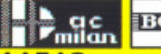
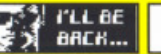
TANTISSIMI SERVIZI PER IL TUO CELLULARE !!



**COMPATIBILE
CON TUTTI
GLI
OPERATORI**

166 147 788

1. Telefono all' 166 147 788 • 2. Compago il codice scelto • 3. E' scaricato direttamente

 72584	 17398	 10393	 00630	 08363	 51752	 11518	 00531	 12810
 19898	 20300	 20317	 20328	 20336	 20344	 20352	 20353	 71121
 20361	 20377	 21673	 21680	 21694	 22331	 22439	 19267	 12794
 22516	 22517	 00969	 22564	 22577	 22581	 22585	 22599	 20173
 22605	 22700	 22786	 22788	 22793	 22821	 22822	 22832	 00162
 14463	 14461	 00365	 09638	 13704	 00945	 19185		



www.1001loghi.com



DISCO/SOUL

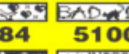
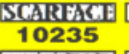
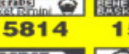
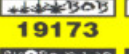
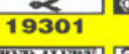
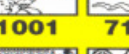
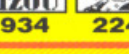
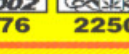
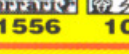
13216 Atomic
09776 Boogie night
24019 Boys boys boys
09780 Car wash
09778 Celebration
24023 Comanchero
24013 Dance to the music
24020 Give me love
09774 Good time
24021 I will survive
24025 In the navy
24022 Just an illusion
24002 Kung fu fighting
24029 Macho man
24032 Money money money
09779 Night fever
24008 Ring my bell
24017 River of Babylon
09777 Shaft
24033 Stay in alive
24016 Street dance
24014 Summertime
24009 Superstition

LE HITS DEL MOMENTO

11496 .Can't get you out Kylie Minogue
18847 .Paid my dues Anastacia
11495 .Fallin' Alicia Keys
14961 .In the end Linkin Park
15301 .Xdono Ferro Tiziano
13484 .Eternity Robbie Williams
25018 .Y yo sigo aqui Paulina Rubio
19780 .Walk on U2
20412 .E ritorno da te Pausini Laura
13543 .I'm a slave 4 U Britney Spears
19507 .Hero Enrique Iglesias
21750 .Somethin' stupid . R. Williams & N. Kidman
18932 .What's going on Ali star tribute
12641 .Smooth criminal Alien ant farm
19779 .The music's no good without you Cher
10432 .Family affair Mary J Blige
20383 .Sexual guarantee Alcazar
15409 .Because I got high Afroman
09726 .Out of reach Gabrielle
09761 .You rock my world Michael Jackson
20420 .Let your body decide The Ark
20411 .The feel good vibe... Feel good production
18941 .Freelove Depeche mode
19502 .Drowning Backstreet boys
19512 .Dig in Lenny Kravitz
18988 .Queen of my heart Westlife
18799 .That day Natalie Imbruglia
21816 .CryMichael Jackson
09347 .So I begin Galleon
19519 .Ahum Zucchero
20413 .Free/one (I wish I knew) . Lighthouse Family
14439 .Infinito RAF
19509 .Sexy French affair
20417 .Via - remix RAF
22121 .Drops of Jupiter Train
20387 .Only time Enya
20194 .Let me blow ya mind . Eve feat Gwen Stefani
14485 .Hit'em up style Blu Cantrell
18633 .I'm real Jennifer Lopez
19513 .God Gave me everything Mick Jagger
18634 .Would you be happier The Corrs
12534 .Tre paroleValeria Rossi
19517 .Tutto fa l'amore Valeria Rossi
19777 .Son of a gun Janet Jackson
19854 .Calling Geri Halliwell
14437 .Analyse The Cranberries

TV - CINE

10003 Beverly Hills 90210
10005 Buffy
10080 Charmed
10121 Code quantum
15024 Looney tunes
10055 Magnum
10013 Mac Gyver
10123 The love boat
10023 Xfiles
10027 Dawson's creek
10034 Charlie's angel
10074 Baywatch
10026 Ally macBeal
15005 Pokemon
11047 Pretty woman
11060 Rocky
11031 Star wars
11172 Titanic
11032 You can leave your hat on
11033 Zorba the greek
11094 Forrest gump
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger

 11569	 11564	 72612	 65026	 51784	 51002	 59068	 10542	 10235	 10210	 12673	 14258
 14259	 15801	 15814	 15815	 17720	 18731	 18732	 19162	 19173	 19174	 10976	 88008
 19266	 19301	 19367	 19965	 19966	 19967	 19971	 20080	 20247	 20249	 61001	 71028
 20250	 21664	 21891	 21934	 22476	 22500	 22506	 22512	 22721	 22726	 11556	 10552

**NUOVO
ESCLUSIVO**

IL MESSAGGIO DELLA TUA SEGRETERIA TELEFONICA NON TI PIACE ?
SCARICANE UNO DA SBALLO PER PERSONALIZZARE LA TUA SEGRETERIA !!! LASCIA UNA STAR RISPONDERE PER TE !
Ex : Il Poliziotto , Formula 1 , Il WC , Casina , Norrac , Cavaliere , Goldi , Senator , Pezzeta , Garibon ...
Imitazione e parodie ! DA ASCOLTARE SUBITO AL **166 146 699**



Telefoni scaricabili : NOKIA, SAGEM E MOTOROLA adattati. Telefoni compatibili Keypress : PHILIPS, SONY, ALCATEL, ERICSSON adattati.
Lista delle suonerie disponibili su www.1001loghi.com - 166 : 1,31 €/min.

PC? Online? Vuoi di più?

NUOVO



- ▶ I tuoi brani musicali
- ▶ I tuoi video
- ▶ E adesso anche la tua homepage

Funzioooooona!

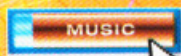
▶ **MAGiX
music maker 7**

€ 51,59 / LIT 99.900

Infinitamente facile!

- I tuoi successi con un clic del mouse
- Il videoclip ideale
- Spedizione di e-mail e molto altro

più 2.300 suoni e videoclip



www.magix.com

MAGiX Entertainment s.r.l. (Via G. Puccini, 2/2) 42100 Reggio Emilia (RE) Tel. 0522 933642

Immagini, musica, testi e video... per vivere e comunicare in tutti i sensi.
Creare facilmente i propri contenuti e pubblicarli su Internet. Ognuno di
noi, ovunque, in qualsiasi momento. Creatività senza limiti.

personal rich media™



see. hear. feel. create